Nr. 2 Februar 19
7. Jahrga
öS
sfr 7
lit 7
hfl 9
DM 7,

ASM aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Das große Magazin für Computer & Videospiele

ÜBER 80 TESTS



MEGA-HIT
SPIEL DES MONATS:
MONKEY ISLAND II

REPORT
INTERVIEW MIT GARRIOTT
LORD BRITISH PACKT AUS

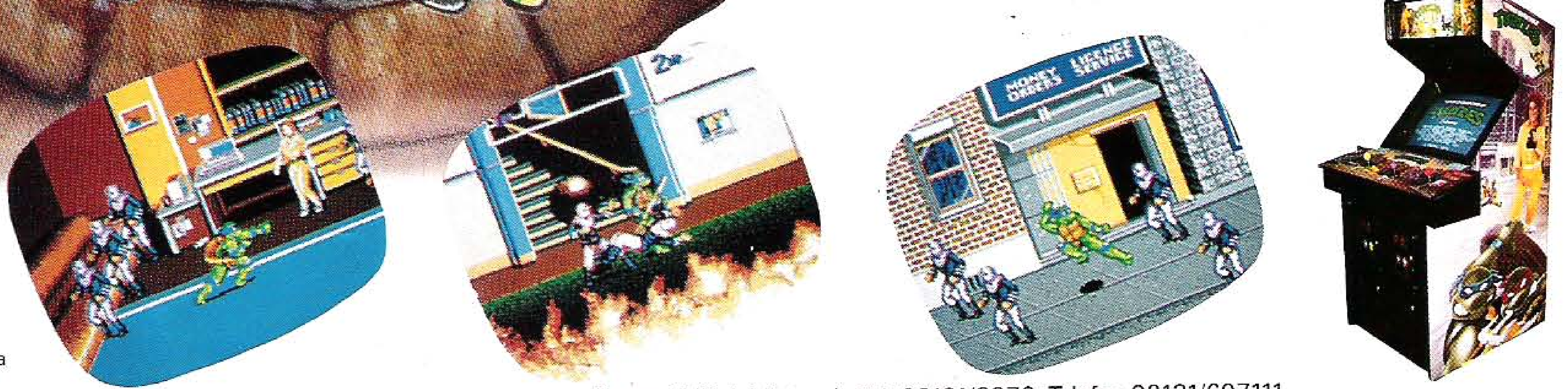
PREVIEW
LUCASFILM BEI ASM:
INDIANA JONES IV

TEST!
EXKLUSIV VON SSI:
BEHOLDER II

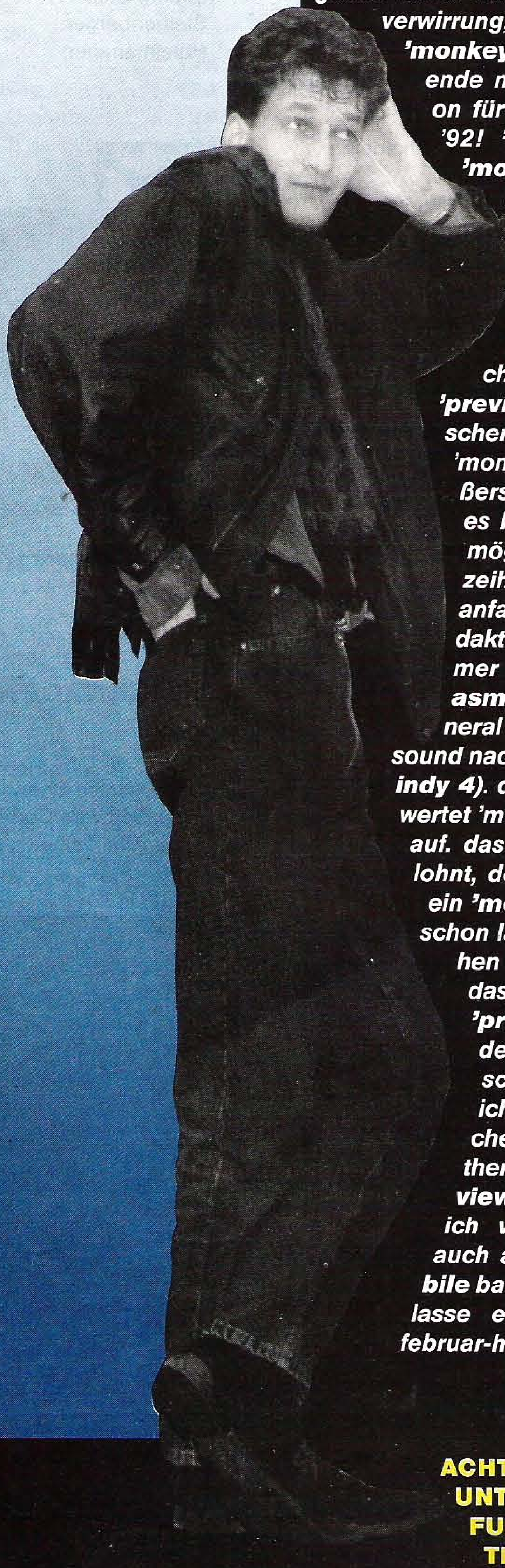
TILT D'OR
PARIS
TILT D'OR & SUPERGAMES SHOW '9

aktueller software markt • Die Spiele-Software-Fachzeitschrift • Tests und Vorstellungen • Nr. 2 Februar 1992





reviewed preview



na also! die irritation scheint perfekt. sie nimmt ihren lauf – mit mega-schritten, denn: das kleid, welches redakteure um ein **'viewed'** produkt stricken, wird immer differenzierter. von **'asm-hit'** und **'asm-mega-hit'** über **'genial'**, **'prima'** oder **'brauchbar'** bis hin zum **'preview'** oder **'review'** (wie hätten wir's denn gern?) erstreckt sich das angebot. klarer fall für das zentrum der verwirrung, klares beispiel: **'monkey island 2'**.

ende november '91, redaktion für die asm im januar – '92! **'softgold vs. asm'**. **'monkey 2'**, **neuestes baby von 'lucasfilm games'** in spielbarer version, wird präsentiert. was fehlt? der sound. schade, aber wir machen was draus: ein **'preview'**, das sich gewaschen hat – 2 pages, wie es 'monkey 2' gebührt. äußerst hitverdächtig, doch es bleibt **'preview'**, man möge uns die härte verzeihen...

anfang dezember '91, redaktion für die(se) nummer 2/92. **'lucasfilm vs. asm'**. **doug glen**, der general manager, liefert den sound nach (und erste facts von **indy 4**). der sound ist genial – wertet 'monkey 2' noch einmal auf. das warten hat sich gelohnt, denn jetzt steht's fest: ein **'mega-hit'**, wie man ihn schon lang nicht mehr zu sehen (und hören) bekam.

das also zum thema **'preview'** und **'review'**. den nippel durch die lasche ziehend mache ich mir nun kopfzerbrechende gedanken zum thema **'reviewed preview'**, wohl wissend, daß ich während dieser zeit auch am **perpetuum mobile** basteln könnte, und entlasse euch in ein starkes februar-heft...

yours mats

ACHTUNG! AB MITTE JANUAR '92 SIND WIR UNTER NEUER ADRESSE ZU ERREICHEN:
FULDAER STR. 6, 3440 ESCHWEGE
TEL.: (0 56 51) 92 90, FAX.: (0 56 51) 9 29 - 9 40.

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Ulrich Mühl (uli)

Redaktion
Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Eva Hoogh (ev), Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Dirk Fuchser (df), Heinrich Stiller (hs), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,
London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2C,
8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87,
Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David,
Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste
Nr. 5 ab 1. April 1991

Repräsentant im Ausland
Great Britain, Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Telephone No: 0044-784 469900, Fax No. 0044-784 469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17,
Telefax (0 56 51) 3 00 18

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),
Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Inland DM 79,20, Ausland DM 95,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: (0 56 51) 3 00 11

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 3 00 11
Telefax (Redaktion) (0 56 51) 3 00 15
Telefax (Verwaltung) (0 56 51) 3 00 14
Telefax (Anzeigen) (0 56 51) 3 00 18
Hotline (0 56 51) 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 – 19 Uhr
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 3 00 16 - 1

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR- ★★ FREI ★★ GEBLEICHT!

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17, Telefax (0 56 51) 3 00 18.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW).
ISSN 0933-1867

REVIEWED...

INHALT 4

asm 2/92



Großartiges · 6 ·

Spiel des Monats:

Monkey 2 bringt die superdichte Spielatmosphäre des ersten Teils wieder voll rüber – und mehr!

STRATEGIE

ADVENTURES



Besseres · 8 ·

COMPETITIONS

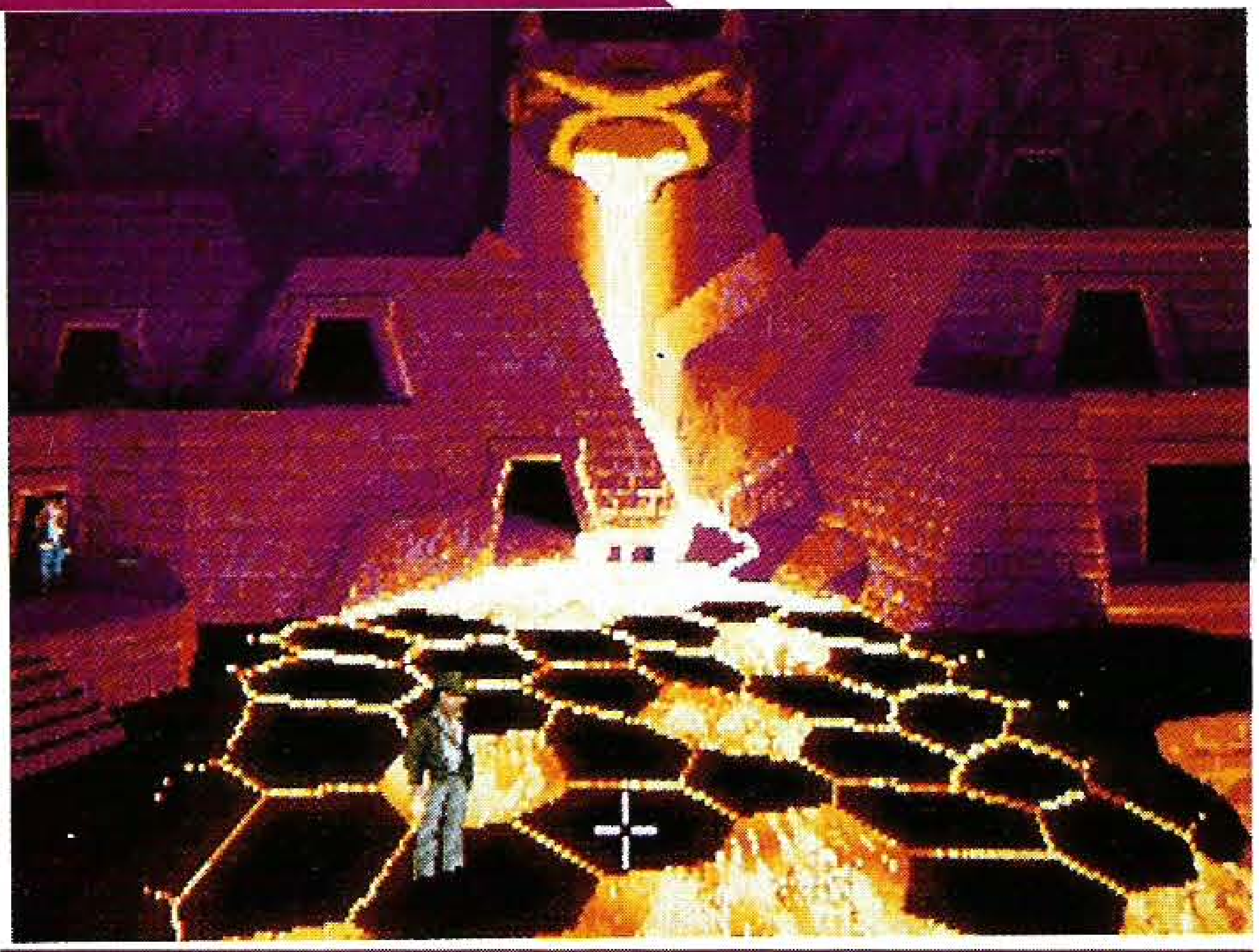
ACTION



SPORT

Boshaftes · 100 ·

REPORTAGEN



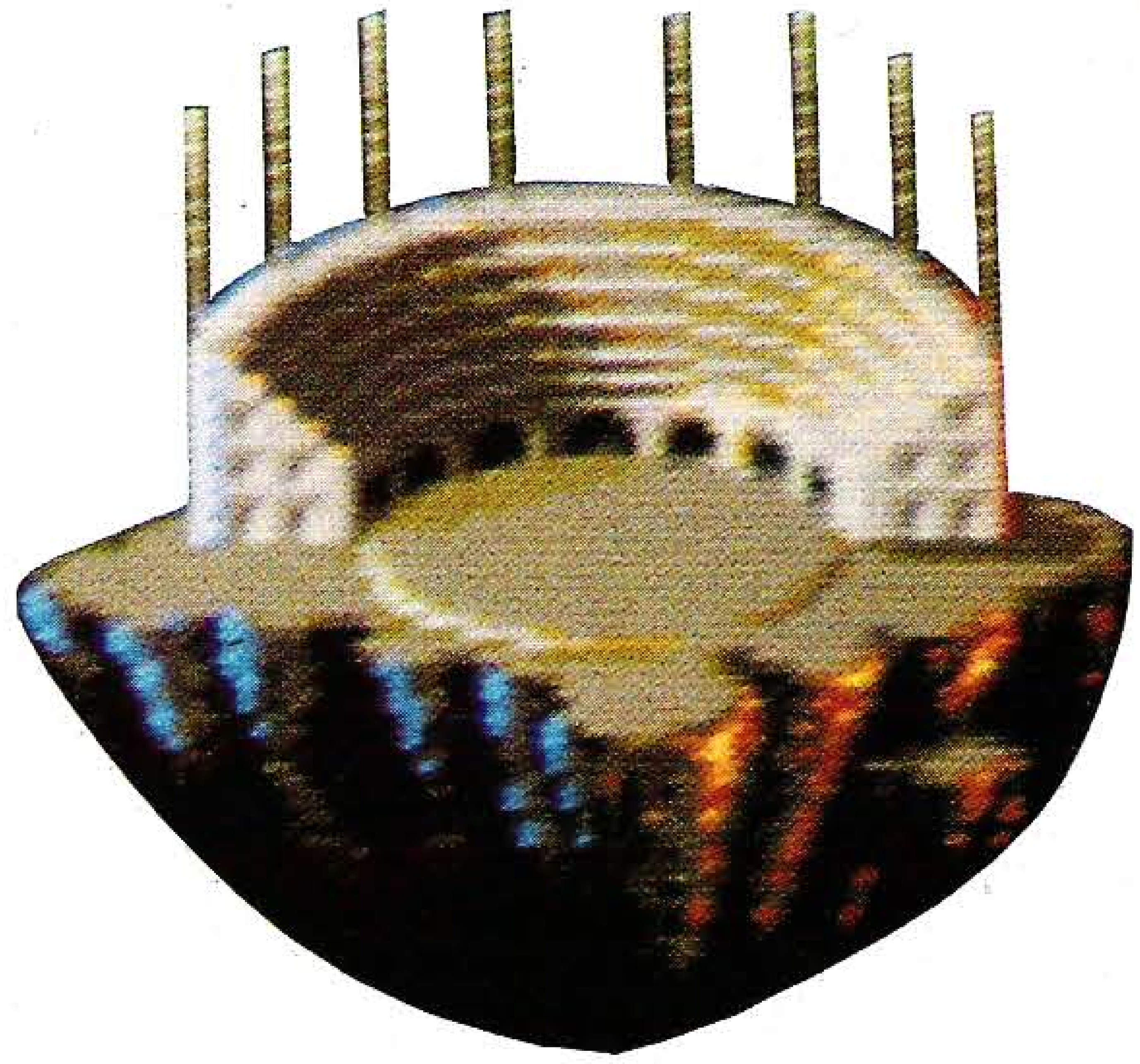
Brandheißes · 102 ·



GAME-BOY-CORNER

SUPERGAMES SHOW 91

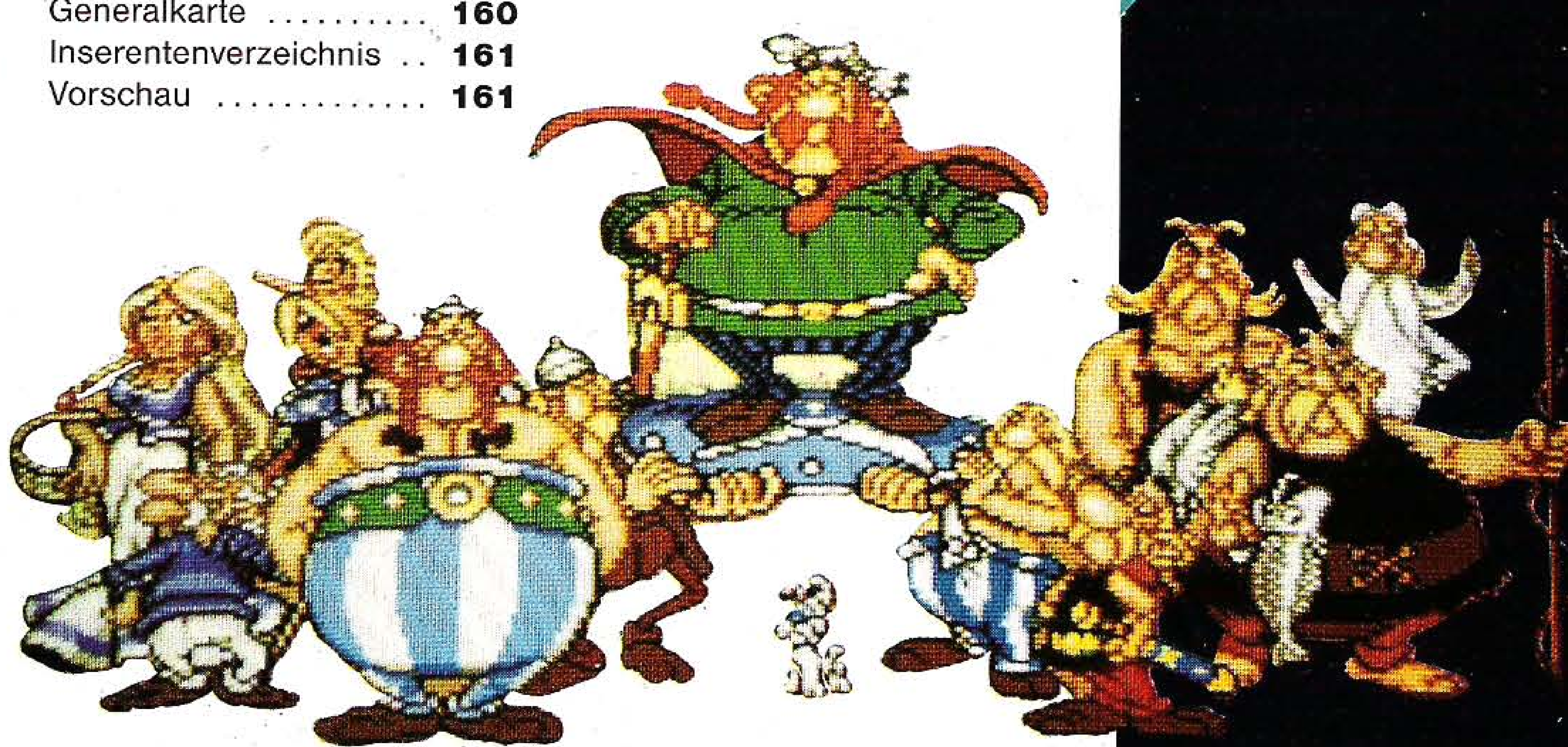
KONSOLEN



RUBRIKEN

KONVERTIERUNGEN

READY STEADY GO





SPIEL DES MONATS

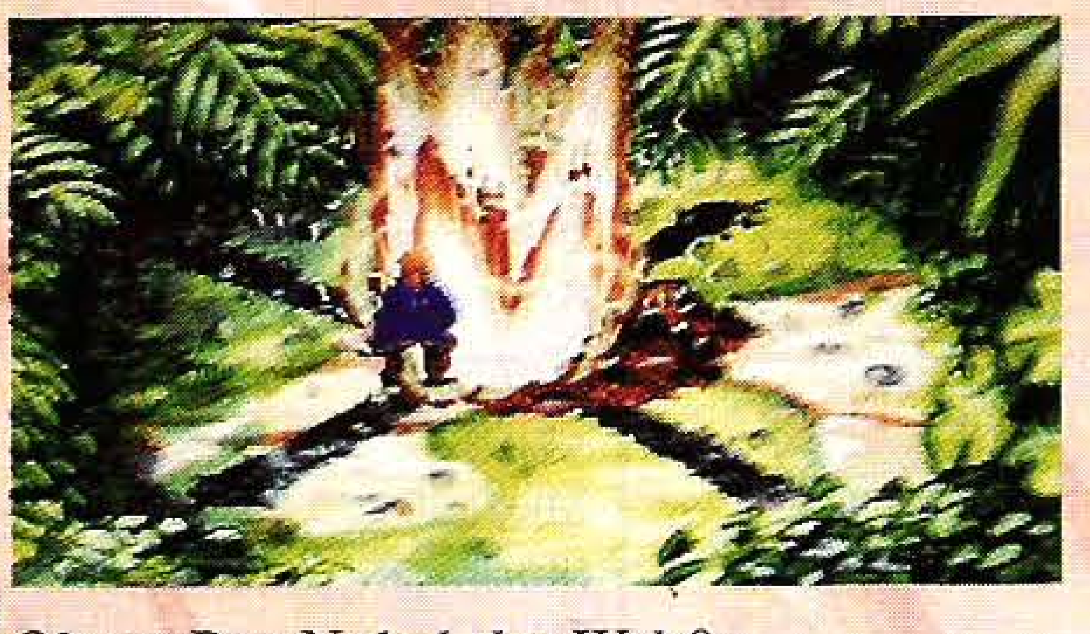
MONKEY ISLAND II

Pirat ...

auf freiem Fuß



Rotzfrech, aber hilfreich!



Oben: Der Nabel der Welt?



Links: Wilde Hunde können schnell besänftigt werden.
Fotos (II): PC (VGA)



Gebrauchter Song gefällig?

MONKEY ISLAND II: LE CHUCK'S REVENGE

System: PC (640 KByte, EGA (später)/VGA, Festplatte erforderlich, Soundkarten, Maus dringend empfohlen), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100 (englisch) bzw. 120 (deutsch), **Hersteller:** Lucasfilm, Kalifornien, USA, **Muster von:** Hersteller.

Wer hat Angst vor dem bösen LeChuck? Guybrush Threepwood, Held von Monkey Island, bestimmt nicht. Oder zumindest würde er es nie zugeben. Denn der Geisterpirat aus Lucasfilms phantastischem Karibikadventure ist wieder da – und diesmal will er Rache! Sehnsüchtig hat die Fangemeinde auf Monkey Island II: LeChuck's Revenge gewartet. Im vorigen Monat noch nicht fertig, konnten wir es jetzt – einschließlich Musik – auf Herz und Nieren testen. Nun heißt es, Antreten zur Inselsäuberung!

Die letzten Feinheiten sind drin, die Musik fertig. Drei Schwierigkeitsgrade und zwei Rätseldichten sind wählbar. Denkbar einfach klickt man Verben, Inventarbilder und Landschaft an – mit den neun Verben kommt man elegant durchs Spiel. Wie ein Bühnenstück entfaltet sich Guybrushs Inselhüpfen in Akten. Erst nachdem sich unser Held eines Gehilfen des gefürchteten Piraten entledigt hat, erfährt er von dessen Weiterleben. Typisch, daß Guybrush mit seiner Angeberei unwissentlich für Le-

Chucks Auferstehung sorgt! Auch Gouverneurin Marley, seine Flamme aus dem ersten Teil, kann ihm wenig helfen. Schön, daß die Geschichte nicht linear verläuft. So kann man Vieles ausprobieren, ohne wegen eines verpaßten Zeitpunkts das ganze Spiel neu beginnen zu müssen.



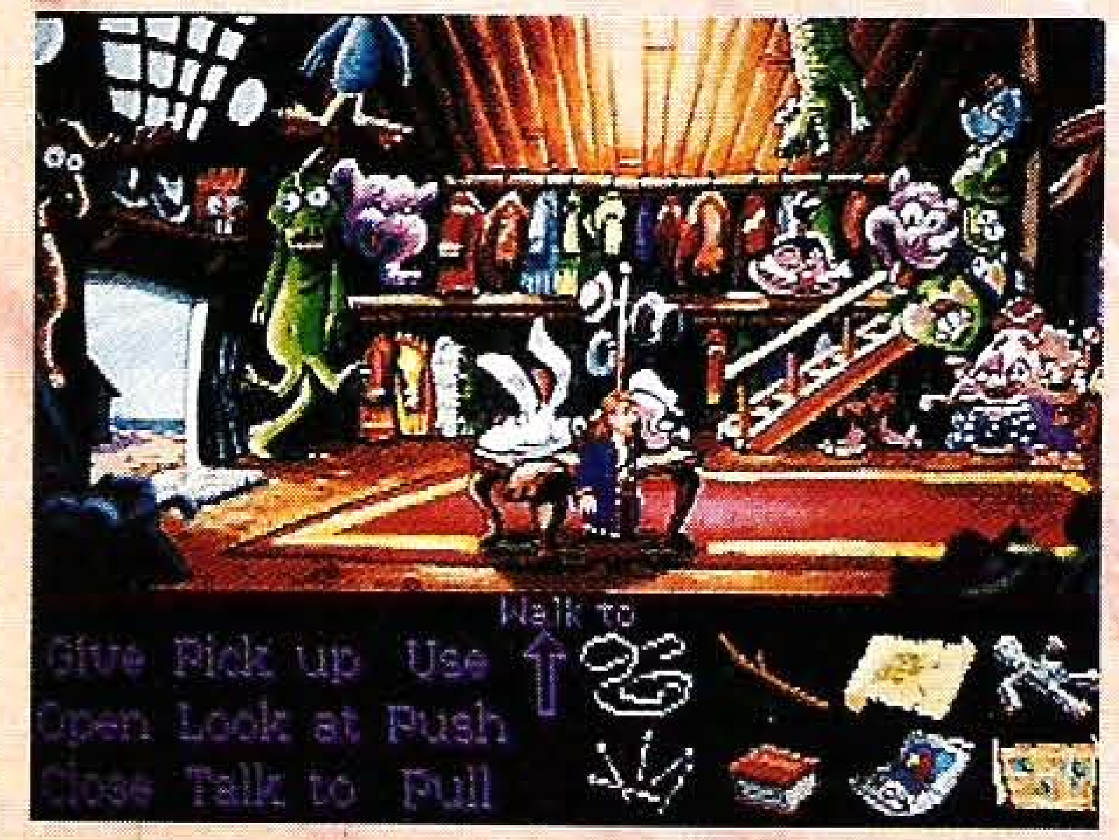
Hier muß Guybrush scharf überlegen. Wie geht es weiter?

»Noch schöner als Teil 1: MONKEY ISLAND 2 wirft jeden um!«

Clou der Piratensaga ist aber – trotz der herrlichen Grafik und abgedrehten Handlung – die Musik. Das hauseigene *imuse* (*i*nteractive *mu*sic and *s*ound *e*ffects)-System untermalt das gesamte Spiel mit Musik. Aus Grundthemen wird je nach anwesenden Personen, Aufgaben oder benutzten Gegenständen eine andere Stimmung abgeleitet. Kaum zwei Auftritte sind völlig gleich – das muß man gehört haben! Am schönsten klingt das Adventure mit der verbesserten Roland-Soundkarte. Doch mußte die Musik auch auf Ad Lib- und Soundblaster-Karten wenige Federn lassen. Kaum zu glauben, daß die ganze Musik nur 2 MByte beansprucht, das übrige Spiel rund 5 MByte. Eine deutsche Fassung dürfte bald erhältlich sein, an der EGA-Fassung wird unter Hochdruck gearbeitet.

Brannte Teil Eins schon ein Feuerwerk an Ideen ab, so ist Brad Gilberts Nachfolger schlicht ein Geniestreich. Vom gierigen Papagei über den Sargverleih bis hin zu den tanzenden Traumskeletten kommt man aus dem Lachen nicht heraus. Alles stimmt: Handhabung, einstellbare Komplexität, fabelhafte Grafik und geniale Musik – aus diesem Traum möchte man gar nicht wieder aufwachen! Einzig der gehäufte Einsatz diverser Voodoopuppen stört etwas. Doch darüber sieht man bei solch' einem Superprogramm gerne hinweg... LeChuck's Revenge über jeden, der es sich entgehen läßt!

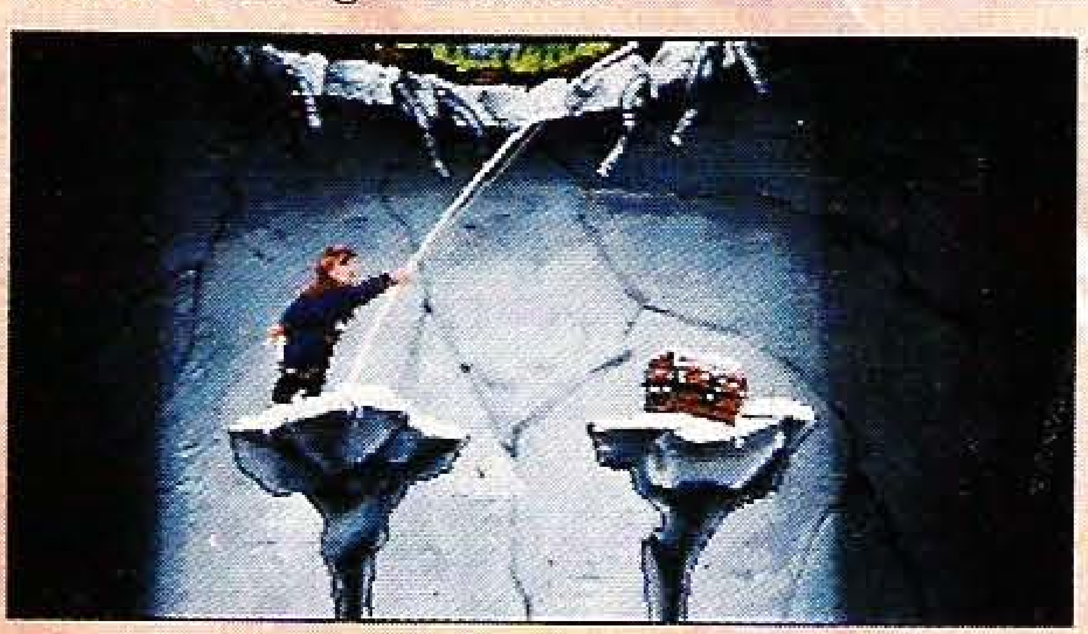
Eva Hoogh



Welch' schräger Laden!



Gouverneur Phatt macht seinem Namen alle Ehre!


Gary sitzt fest . . .


Wo darf es hingehen?

ASM-WERTUNG

Grafik	11
Musik	11
Steuerung	11
Handlung	12
Atmosphäre	12
Gesamtnote	11

»GENIAL«



Tauchgang: Guybrush braucht etwas aus diesem Wrack!

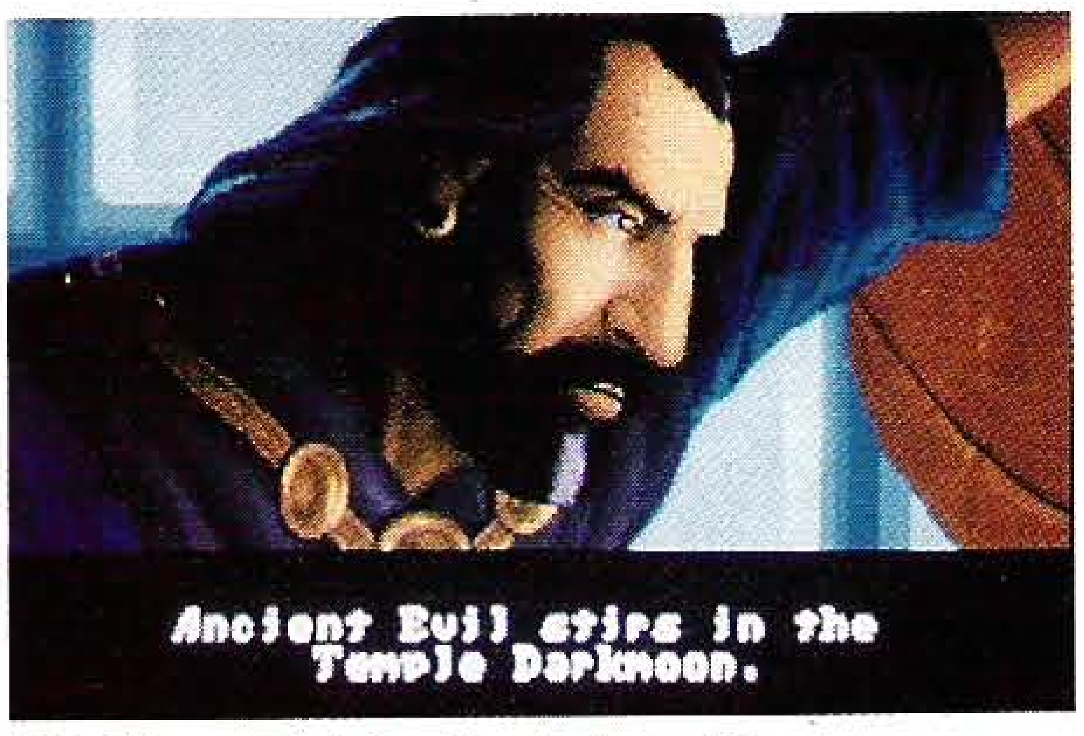
Terror im Tempel

EYE OF THE BEHOLDER II: THE LEGEND OF DARKMOON

System: PC (640 KByte RAM, EGA/VGA, Soundkarten, Maus empfohlen), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Softgold, 4044 Kaarst 2.

Alarm in Waterdeep: Kaum habt Ihr Euch von den Strapazen des ersten Teils erholt, ruft EYE OF THE BEHOLDER II Euch zurück in die rauhe Rollenspielwelt. Nördlich der Stadt verschwinden Menschen unter mysteriösen Umständen. Im Wald nahe Tempel Darkmoon sind frische Gräber aufgeworfen und ein Abenteurer aus Waterdeep träumte gar von einem finsteren Drow-Elf. Ein mächtiges Zepter schwingend, schwang sich der Elf im Traum zum blutigen Herrscher der Region auf.

Nun muß Euer sechsköpfiger Trupp – wahlweise aus neuen Mitgliedern oder aus den altgedienten *Beholder*-Kämpen zusammengestellt, nach dem Rechten sehen. Was hat es mit der LEGEND OF DARKMOON auf sich? Von einem Wäldchen, in dessen Süden ein Zugang zu den ersten Fundstücken liegt, geht es in den gefürchteten Tempel. Schnell entpuppen sich die dortigen Priester als gefährliche Kultisten und das Gebäude selbst als wahres Labyrinth. Oberirdische Gänge, Katakomben und drei große Türme müssen erforscht und das Übel ausgetrieben werden.



Khelben schickt Euch ins Abenteuer.



Ungemütliche Wachenzelle!



Calandra findet Ihr erst später.



Ein Haufen wütender Priester begrüßt Euch! *Fotos (4): PC (VGA)*

SSIs zweites 3-D-Abenteuer setzt die neue *Legend*-Serie fort. Neue Monster, neue Dungeons und mehr Geschichte hatten die Kalifornier angekündigt. Es stimmt: *Beholder II* ist komplexer, umfangreicher und etwas schwieriger als sein Vorgänger. Die geniale Steuerung wurde noch leicht verfeinert, Vorfilm und Abspann schöner und mit phantastischer Musik unterlegt. Es gibt viel mehr Dialoge, Mitkämpfer und einige neue Zaubersprüche. Eure Helden können bis zum 15. Erfahrungslevel aufsteigen und jetzt in sechs Spielständen festgehalten werden. Vom Elfenmagier zum menschlichen Paladin lassen sich wieder sechs Rassen mit ebensovielen Klassen kombinieren. Auch die Mischklassen bleiben dieselben.

»Fiese Fallen, finstere Mächte – eine klasse Herausforderung!«

Hineinschlüpfen und Wohlfühlen, lautet die Devise: Von Geräuscheffekten über Gegenstände bis hin zu den Charakterköpfen wurden die bewährten Routinen übernommen. Noch immer schaltet das Bild im 3-D-Fenster beim Fortbewegen um, doch gehen auch schnelle Rechner im Kampfgetümmel leicht auf die Knie: Bei den Echtzeitattacken auf mehrere Monster verlangsamen sich die Reaktionen sichtlich. Auch sind die Bewegungen der teils neuen Gegner nicht flüssiger geworden. Schade, daß man sich keine stufenlose 3-D-Bewegung hat abringen können – so bleibt trotz neuer Rätsel und viel Spielspaß der erwartete „Oooh"-Effekt aus.

Darkmoon braucht gut 2,4 MByte auf der Festplatte und hat, man nimmt es dankbar zur Kenntnis, nur an wenigen Stellen eine Sicherheitsabfrage. Bis Ihr die ASM in den Händen haltet, müßte es schon komplett in Deutsch vorliegen. Trotz technischen Stillstands sorgt die Tempelhatz für wohlige Schauer. Die Atmosphäre ist ungeheuer dicht und wird für etliche schlaflose Nächte sorgen...

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik (VGA)	10
Steuerung	11
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

NEWS

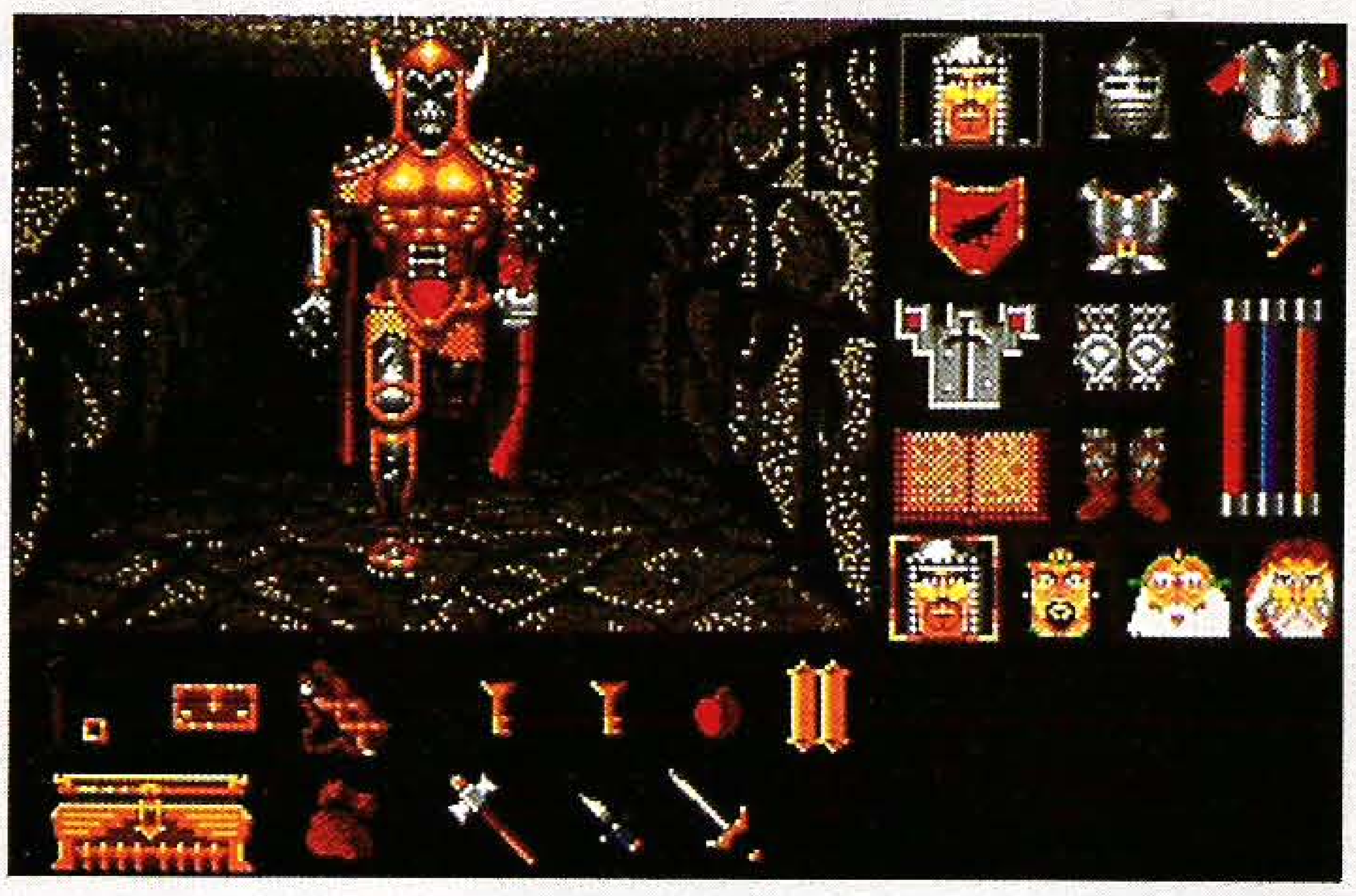


▲ **Black Crypt**

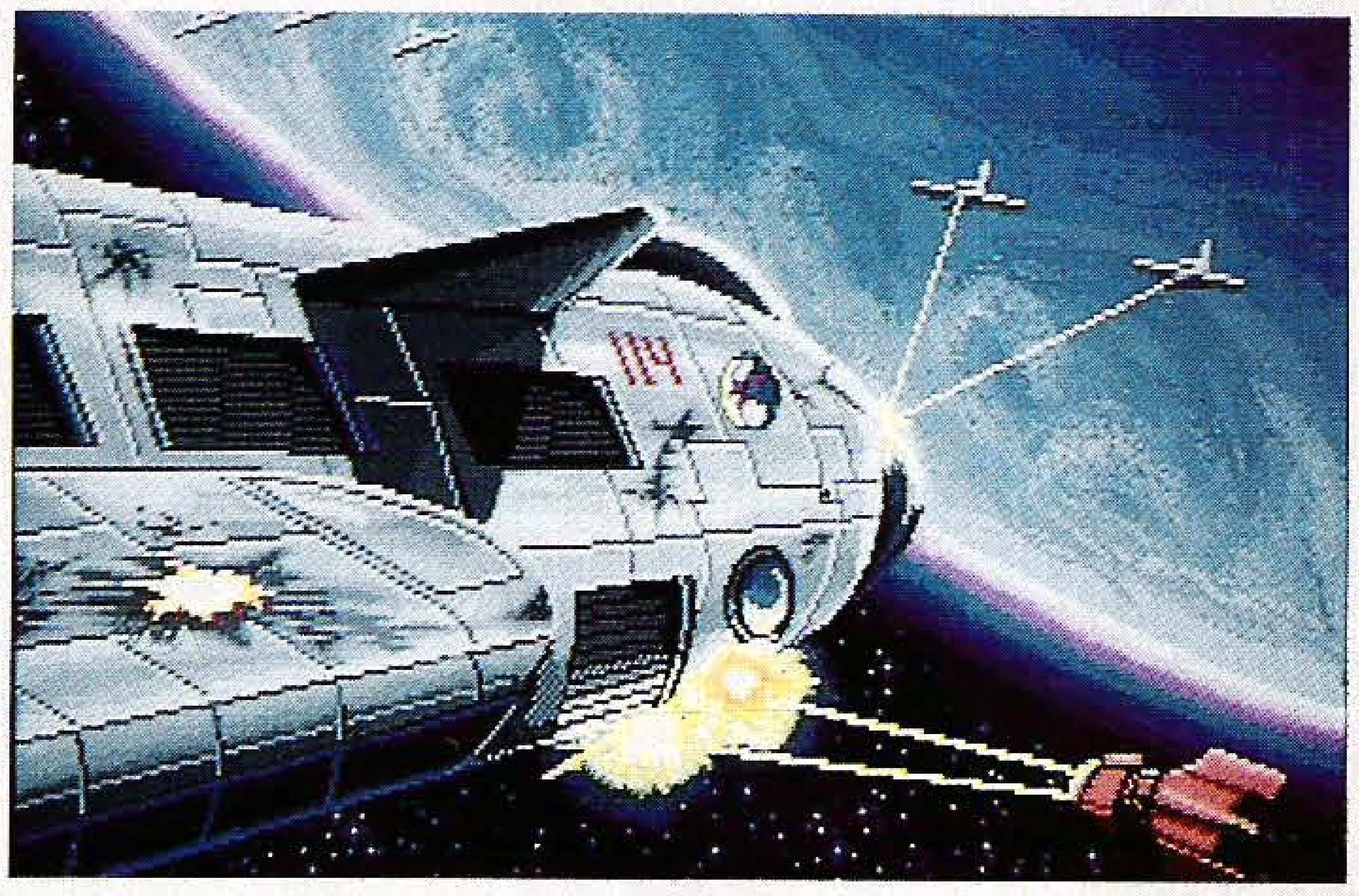
Electronic Arts *beglückt demnächst alle Rollenspiel- und Dungeonfreaks mit* **Black Crypt**. *Gibts bei der Story nicht viel neues zu vermelden (ein fieser Bösewicht treibt nach jahrhundertelanger Verbannung in einem Dungeon sein Unwesen), so soll doch die Steuerung sowie die Präsentation alles bisher dagewesene schlagen. Das Programmierteam von* **Raven Software** *hat sich vorgenommen, den Amiga bis an seine Grenzen hin auszunutzen. Wie den Fotos zu entnehmen, scheints den Jungs auch ganz gut zu gelingen. Demnächst mehr darüber.* ●

Natürlich gibts diesen Monat auch wieder einiges über **Microprose** *zu berichten. Militärisches, phantastisches und sportliches sind im Angebot. Zuerst mal die militärische Seite:* **Special Forces** *ist mehr oder weniger der Nachfolger des fast schon legendären* **Airborne Ranger**. *Dieses mal steuert man vier Mitglieder besagter Einheit gegen die Unbill dieser Welt als da sind Drogenbarone, Militärjuntas, Terroristen etc. (keine Sowjets diesesmal!). 16 Missionen in vier verschiedenen Erdteilen sorgen für jede Menge Abwechslung.*

Abwechslungsreich und vermutlich ziemlich heftig wirds auch bei **B17 Flying Fortress** *zugehen. Die Simulation dieses WW2-Bombers spielt über Europa, ein Einsatzgebiet, das schon aus* **Secret Weapons of the Luftwaffe** *wohl hinlänglich bekannt sein dürfte.*



▲ **Black Crypt**



▲ **Battletech II**



▲ **Arena**



▲ **Special Forces**

Darklands *führt den Spieler zurück ins* **Deutschland(!)** *des 15. Jahrhunderts. Aufgabe ist es, in dieser dunklen Zeit des Chaos zu überleben und zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Man darf gespannt sein, wie die amerikanische Sicht dieser Zeit ist.* ●

Infocom *hat sich nun doch entschlossen, ihr Strategie-Abenteuer* **Battletech II – The Crescent Hawks' Revenge** *mit deutschem Handbuch auszuliefern. Ein weiser Entschluß, wächst doch gerade in Deutschland die Fangemeinde der überschweren Kampfmaschinen des dritten Jahrtausends stetig an. Leider wurden die On-Screen-Texte nicht eingedeutscht, was aber durch das wirklich vorbildliche Handbuch einigermaßen wettgemacht wird.* ●

In Recklinghausen hat sich das Softwarehaus **Defcom** *niedergelassen. Erstes Produkt dieser neuen Firma ist* **Arena**, *ein Spiel um Roboter, Raumschiffe und Diamanten. Aufgabe des Spielers wird es sein, mit Hilfe eines kleinen Raumschiffes Diamanten in einer Raumstation zu sammeln. Behindert wird er dabei von gegnerischen Robotern (18 Typen soll es geben), sowie dem recht eigenwilligen Verhalten der Diamanten. Extras gibts natürlich auch. Wir sind gespannt* ●

Domark *und der ganze Rest unserer Branche muß demnächst ohne* **Clare Edgeley** *auskommen. Die gute Frau hat es vorgezogen, die nächste Zeit in den französischen Alpen, genauer gesagt in Verbier zu verbringen. Sie wird dort als sog. „Chalet-Girl" tätig sein, d.h. sich um Skihütten kümmern und jede Menge Zeit mit Skifahren und Sonnenbaden verbringen. Glückliche Clare!. Wir wünschen ihr auf diesem Wege alles Gute und viel Glück für ihren weiteren Weg. Bye bye!* ●



Was machen Götter, wenn etwas auf der Erde zu erledigen ist und man nur mit Hilfe einer sterblichen Hülle dort agieren kann? Genau, man läßt einfach den Heiligen Geist herab und zeugt ein kleines Menschenkind, das dann den göttlichen Auftrag gewissenhaft und ohne Widerrede erledigt.

MIT DRACHENSCHRIFT UND MET

HEIMDALL

System: Amiga (1 MB), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Core Design Limited **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach

... und was bei den Christen funtioniert, wird bei den keltischen Göttern schon lange hinhauen. Daher ließ der mächtige Thor eines Nachts über einem kleinen Dorf irgendwo im Wikingerland einen heftigen Sturm wüten (evtl. machte er noch was anderes), und am nächsten Tag erwachte ein junges Mädchen und entdeckte, daß sie im neunten Monat schwanger war (tja, so kann's gehen).



Da klirren die Schwerter ...

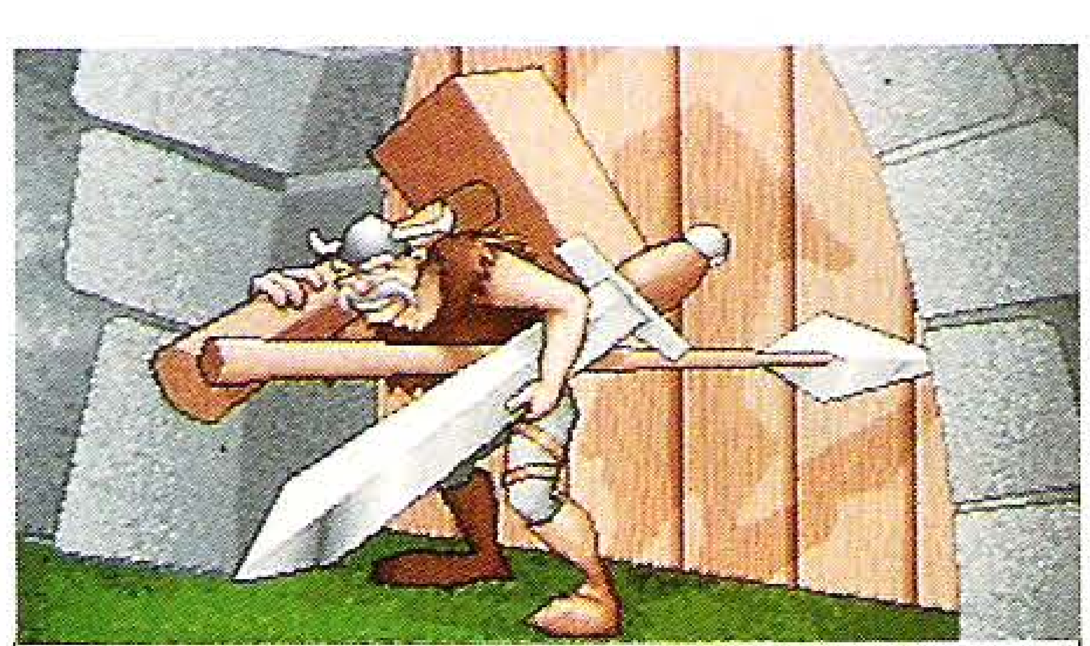
Das Kind, das sie kurz darauf gebar, nannte sie Heimdall (nicht Karl ...), der auserwählt worden war, um die Waffen der Götter wieder herbeizuschaffen. Die wurden nämlich von Loki, dem Gott des Bösen, geraubt und auf die Erde niedergeworfen, und da zufällig die Zeitepoche Ragnarök angebrochen war, konnten sich die Götter nicht selbst der Aufgabe bemächtigen. Daher mußte sich Heimdall wohl oder übel auf die Suche nach Thors Hammer, Odins Schwert und Freys Lanze machen.

Bevor man mit der großen Expedition, die uns Core Design Limited beschert hat (Ich weiß ja, die Zeit der Bescherungen ist vorbei, aber...), beginnen kann, heißt es erstmal Attributpunkte für Heimdall einzuheimsen. Denn nur wenn unser junger Wikinger beim Axtwettwerfen, der Schweinejagd und dem Bootskampf gut abschneidet, bekommt man eine einigermaßen gute Truppe zusammen, mit der er auf große Fahrt geht.

Insgesamt gibt es 30 Charaktere aus den verschiedensten Berufen und mit den verschiedensten Vorzügen und Nachteilen, die nur durch unsere Attributpunkte limitiert werden. War man nämlich bei den drei Wettkämpfen nicht sonderlich erfolgreich, werden uns die besten Leute vorenthalten. Hat man sich seine sechs Leute zusammengesucht, kann es auch schon losgehen.



Heimdall meint dazu: »Eines der besten Rollenspiele zwischen Valhaben und Utgard.«


Der Verräter der Götter.

Die erste Etappe unserer Reise führt uns durch Midgard (das Land in dem die Menschen wohnen). Dort gilt es, die vielen kleinen Inseln abzuklappern und das eine oder andere Rätsel zu lösen. Hilfreich bei der Suche ist der ganze Krimskrams, den man auf den Inseln finden kann. Nahrung gibt unseren Helden wieder Kraft, Schriftrollen bergen in Runen verschlüsselte Zaubersprüche und Tips zum weiteren Spielgeschehen in sich, und verschiedene Waffen helfen uns, die zahlreichen Feinde abzumurksen.


Das ist Midgard.

Womit wir auch schon beim Thema sind: Die Inseln sind durch einige Wächter, Monster und Fallen sehr gut gesichert. Die Fallen kann man durch Zaubersprüche entdecken und umgehen, aber um Zweikämpfe wird man nicht herumkommen, wenn man das Game lösen will. Dabei wird der Gegner in einem Fenster dargestellt, und man muß ihn genau dann mit Schwert (Axt, Dolch oder was auch immer) treffen, wenn auch er im Begriff ist, zuzuschlagen, da er unsere Attacke ansonsten mit seinem Schild abwehren kann.

Das Wikingerleben ist nicht leicht!



Links oder rechts ...

Abgerundet wird die ganze Geschichte durch die prima Grafik und den guten Sound, der hervorragend zum Spiel paßt. Die vielen lustigen Animationen und Zeichnungen heben das Teil von anderen Abenteuerspielchen ab. Sehr gut ist auch die Steuerung gelöst, die mit Joystick und Maus arbeitet. So kontrolliert man in den Bewegungsszenen einen der Wikinger mit dem Joystick, die anderen laufen, für den Spieler unsichtbar, hinterher. Das Szenario wird dabei durch eine Parallelperspektive dargestellt, wie man sie aus *Cadaver* kennt. In den Menüs steuert man den Cursor verständlicherweise mit der Maus. Alles in allem ein prima Adventure, genau das Richtige für kalte Winterabende. ■

Lars Rückert

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	Icons/Joystick
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



ALL THAT IS EVIL IS ALL THAT IS MYTH
MYTH
HISTORY IN THE MAKING
Das Böse breitet sich aus, wirst Du es aufhalten können?
SYSTEM·3
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: A Karasoft, Darius CH Thali AG

EIN KLARER FALL

... sind unsere Bewertungen. Damit Ihr sie schnell nachvollziehen könnt, gibt es am Testende Noten und eine Kurzbeurteilung. So seht Ihr sofort, ob Ihr ein Klassespiel oder einen Kandidaten für den Mülleimer vor Euch habt. Wie das im einzelnen aussieht und was unsere Crew-Mitglieder zur Zeit am liebsten spielen, lest Ihr unten.

Von 0 bis 12 reicht unsere Wertungsskala. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielekategorie hat ihre eigenen Kriterien. Sie sind nebenan aufgeführt. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote. Sie faßt den Gesamtwert des Spieles zusammen. Die Note 12 bedeutet schlichtweg perfekt und taucht dementsprechend selten auf.

Ab einer Gesamtnote von 10, mit hohen Noten in den Einzelkriterien, wird der ASM-Hitstern verliehen. Nur fantastische Spiele, an denen technisch gar nichts zu bemängeln ist, bekommen dagegen das ehrenvolle Mega-Hit-Prädikat. Das Programm, das uns allen im letzten Monat am besten gefiel, wird zum Spiel des Monats ernannt.

Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir es Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **GENIAL**. Dieses Spiel muß man haben.

PRIMA sind Hits oder Fast-Hits - gute Spiele, die man unbedingt anschauen sollte.

Schwieriger wird's beim Urteil **BRAUCHBAR**. Im Programm steckt meist eine gute Idee, deren Umsetzung allerdings durchschnittlich ist. Solide, ohne Höhenflüge, aber für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Nun geht es rapide bergab. Ein **DÜRFTIG**es Programm bietet Magerkost. Noch ist die Schwelle zum Neuformatieren aber nicht überschritten.

PEINLICH spricht eigentlich für sich. Ein Ausrutscher des Herstellers, um den man einen weiten Bogen machen sollte.

Der absolute Tiefpunkt: **MIES**. Grausam, schlimmer geht's nicht. Hände weg, wir haben Euch gewarnt! Das mieseste Machwerk der letzten Wochen wird natürlich weiterhin zum Flop des Monats gekürt.

ev

Der Winter endet furios: Die Februar-Favoriten feuern aus allen Rohren! Die zweifache Februar-Auswahl:



SANDRA:

1. Apidya (Amiga)
2. Turrican II (Amiga)
3. Mickey's Dangerous Chase (Game Boy)
4. E-Type (Archimedes)
5. Sonic the Hedgehog (Mega Drive)



ULI:

1. Super Mario Bros. 3 (NES)
2. Super Star Soldier (PC Engine)
3. Devil Crash (PC Engine)
4. Apidya (Amiga)
5. Monster Business (Amiga)

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

„Grafik" und „Sound" (siehe oben!). „Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote

Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW

Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, handelt es sich um ein sogenanntes „Preview", eine zu 99% fertige Version, die bereits „bevorurteilt" werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck".

Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Test" folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote

„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ

Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

„Grafik" (s. oben!).
„Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
„Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

CHÉ GUERILLA IN BOLIVIA

System: Amiga *(mind. 512K RAM u. Maus)*, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** CCS, London, U.K., **Muster von:** Hersteller.



Ernesto 'Ché' Guevara, Arzt, Politiker und Wirtschaftsmagnat im Ku[illegible]er 60er Jahre, hatte meh[illegible]in Heckenschützen-Syn[illegible]om. Gemeinsam mit [illegible]tro kämpfte er gegen [illegible]re Bastia-Herrscha[illegible]er Mitte der 60er dann [illegible] Insel verlassen mußte, um [illegible] Revolution von Bolivien aus [illegible] einer kleinen Guerilla-Truppe zu leiten. Erst hier setzt das Strategie-Programm von CCS an, am 7. November 1966 in Camiri, einer Ortschaft im Bolivianischen Dschungel.

Tod in Bolivien

Der Arzt Guevara hatte damals den politischen und wirtschaftlichen Einfluß, den Castro für seine Operation so dringend brauchte. Später dann lief Guevara ins offene Messer der eigenen Revolution, er scheiterte politisch und militärisch, starb - mit 39 Jahren - 1967 in Bolivien, angeblich durch sieben Schüsse aus dem Gewehrfeuer kubanischer Milizen. Der 'Mann mit den sieben Leben' wurde nach seinem Tod zum weltweiten Freiheits-Idol für nachfolgende revolutionäre Bewegungen.

Soweit zur politischen Basis, auf welche nun Ché - Guerilla in Bolivia, aufgebaut sein soll. Wie schon angedeutet, setzen die Programmierer von CCS eher im letzten Part der brisanten Story an, ein Jahr nach Chés politischem Rückzug in den Dschungel von Bolivien.

Am 7. November 1966 kann Ché *(der Spieler)* auf 15 kerngesunde und kampferprobte Guerillas zurückgreifen. Er hat die völlige Befehlsgewalt und muß vor jeder Operation seine Spezies sorfältig unter Maßgabe ihrer Fähigkeiten auswählen. Ein Tagesbericht gibt Aufschluß über Standort, Wetterlage, geografische Höhe, die umliegende Gegend *(evtl. Siedlungen)*, aktuelle politische Ereignisse, aber auch über den Zustand der eigenen 'Truppe', über vorhandene Finanzmittel, Waffen, Essen, und, und, und.



Guerillas im Nebel?

Anhand von Kartenmaterial und Optionen für Marschrichtung und Operationsziele *(Training, Stellung beziehen oder selbige verteidigen)* muß der Spieler nun die Pfade Ché Guevaras bestreiten, um sich nach tagelangen Märschen durch den von Soldaten durchkreuzten Dschungel und heißen Gefechten *(die übrigens mit schlecht überarbeiteter Digi-Grafik in Szene gesetzt werden)* langsam dem *(Spiel-)*Ziel zu nähern: La Paz, Regierungssitz der República de Bolivia, den es zu erobern gilt.

Was von der grafischen Seite her weniger zur Freude wird, gibt dem Spieler dennoch einen recht umfassenden Einblick über die doch recht miserable Lage, in welcher sich Chés Mannen damals befanden. Leider hatte ich bis heute nie die Ausdauer, La Paz zu erreichen - von 'sieben Leben' keine Spur. ■

mats

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Anleitung	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

SUSPICIOUS CARGO

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Gremlin, Sheffield, England, **Muster von:** Hersteller.

LAUTHALS IM WELTALL

Jonah Hayes ist ein armer Tropf. Eher schlecht als recht schlägt er sich mit seinem Handelsraumer *Lucky Lady* durch. Kurz vor dem Bankrott kauft eine mächtige Warengesellschaft Luckys Betrieb auf. Bedingung: Er muß brisantes Schmuggelgut auf die Erde bringen. Keine Spur darf auf die Firma weisen. Leichter gesagt, als getan: Das Suspicious Cargo entpuppt sich als künstlich geschaffene, lebende Waffe.

Ihr müßt die explosive Fracht in Gremlins Textadventure sicher und unauffällig zur Erde schaffen - nicht einfach, wenn man Jonahs polternde Persönlichkeit kennt. Der brauchbare, englische Parser wird durch mausbediente Einlagen ergänzt: Diverse Standbilder, Kampfszenen und 3-D-Strecken erfordern herzhaftes Durchklicken. Die eingestreuten Denkspiele sind beliebig zugänglich, müssen aber nicht gelöst werden - ein „Mehr-Spiele-für's-Geld"-Prinzip, das auch in *B.A.T. 2* Schule macht. Auch die Action-Einlagen, leidiges Thema für Adventure-Puristen, können ignoriert werden.



Ja, wo klicken wir denn!!!

Das Programmier-Team von *Imagitec* hat den Weltraum-Krimi mit viel Humor und liebevollen Details gespickt. Wie Jonah seinen Auftrag erledigt und nebenbei die allmächtigen Firmen subversiv auf die Schippe nimmt, ist sehenswert! Voraussetzung sind allerdings sattelfestes Englisch und gute Augen, denn der mit Fenstern und Ikonen zugebaute Bildschirm, sowie die quadratisch-unpraktische Schrifttype sorgen bald für Tränen. Trotz Ladehemmung also ein feines Spiel, mit dem man sich gerne in den Weltraum wagt! ■

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Parser/Steuerung	9/7
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Rüschenrock & Sternenschiff

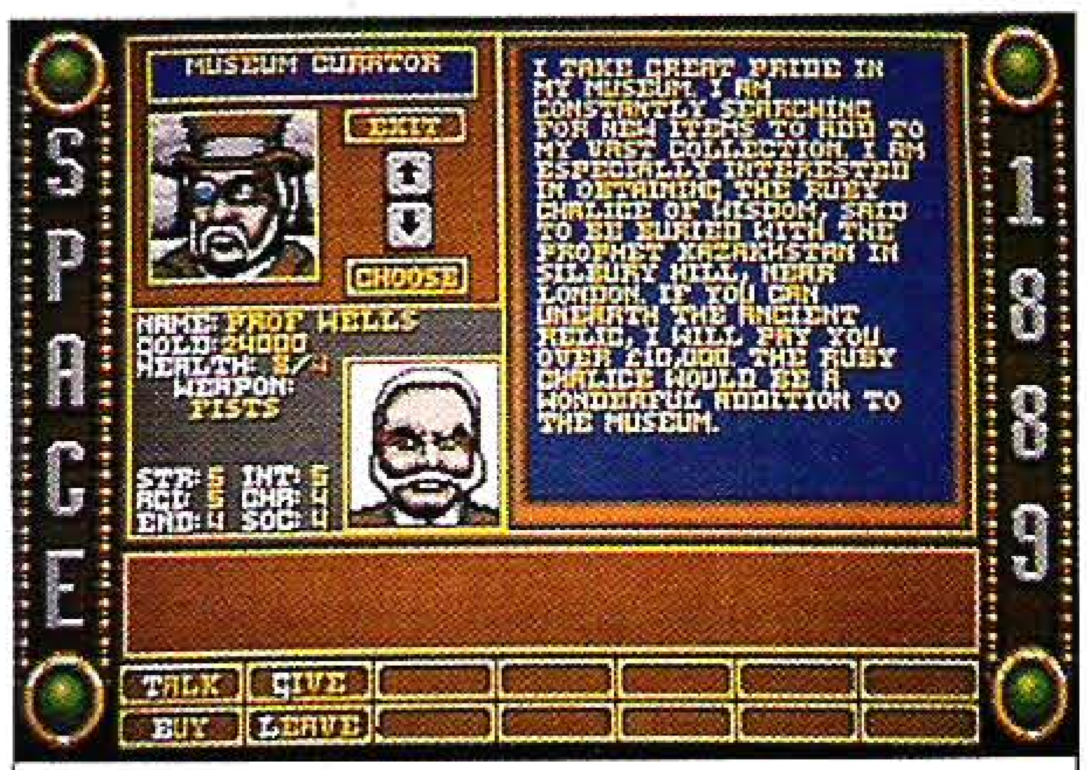
SPACE 1889

System: PC (512 KByte, CGA-VGA, Ad Lib, Sound Master ab 640 KByte RAM), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Paragon/Empire, Basildon, England, **Muster von:** Die Cassette, 44 Münster.

Welche Idee war zuerst da – die zu *Origins Martian Dreams* oder jene des ebenfalls marsorientierten SPACE 1889 von PARAGON/EMPIRE? Wer hier wen, usw. ist wohl nicht zu klären, wohl aber, ob der Nachzügler mit dem schön-schwierigen Spiel aus Texas mithalten kann.

London, 1889. Auf einem Empfang des Britischen Museums werdet Ihr Zeuge einer aufregenden Unterhaltung: Das Grab Tut-Ench-Amuns sei in Ägypten gefunden worden, wichtige Gegenstände warten auf ihre Entdecker. Eine deutsche Expedition sei in Vorbereitung. Wie gut, daß Ihr vier alte Freunde wiedertrefft – ein bunt gewürfelter Haufen mit der gemeinsamen Lust am Abenteuer. Insgesamt fünf (weibliche und männliche) Charaktere erschafft Ihr aus sechs Attributen und 24 Fertigkeiten. Die sind recht originell: Der Sozialstatus wird ebenso berücksicht wie Fortschrittsdenken, Sprachgewandtheit oder Schauspielfähigkeit. Ihre Bedeutung für den Spielverlauf halten sie jedoch wohlverborgen.

Treu dem ausgehenden 19. Jahrhundert, müßt Ihr Euch von Aufgabe zu Aufgabe hangeln. Verschiedene Städte sind von Land, Luft oder Wasser aus zu besuchen, der Orient muß erforscht und schließlich die Planeten erreicht werden. Auf Mars, Venus und Merkur warten dann einige Überraschungen auf Euer Forscherteam. Zahlreiche Gegner, Schätze, Läden und vor allem Unterhaltungen würzen Euer Forscherdasein.



Der Prof im Interview.

Michael meint:

Urk! Wie eine hübsche Idee doch durch überholte Technik verwässert werden kann! Inhaltlich auf den Fersen des Origin-Vorbildes, bleibt *Space* spielerisch meilenweit dahinter zurück. Für Jules-Verne- und Queen-Victoria-Fans.

»BRAUCHBAR«

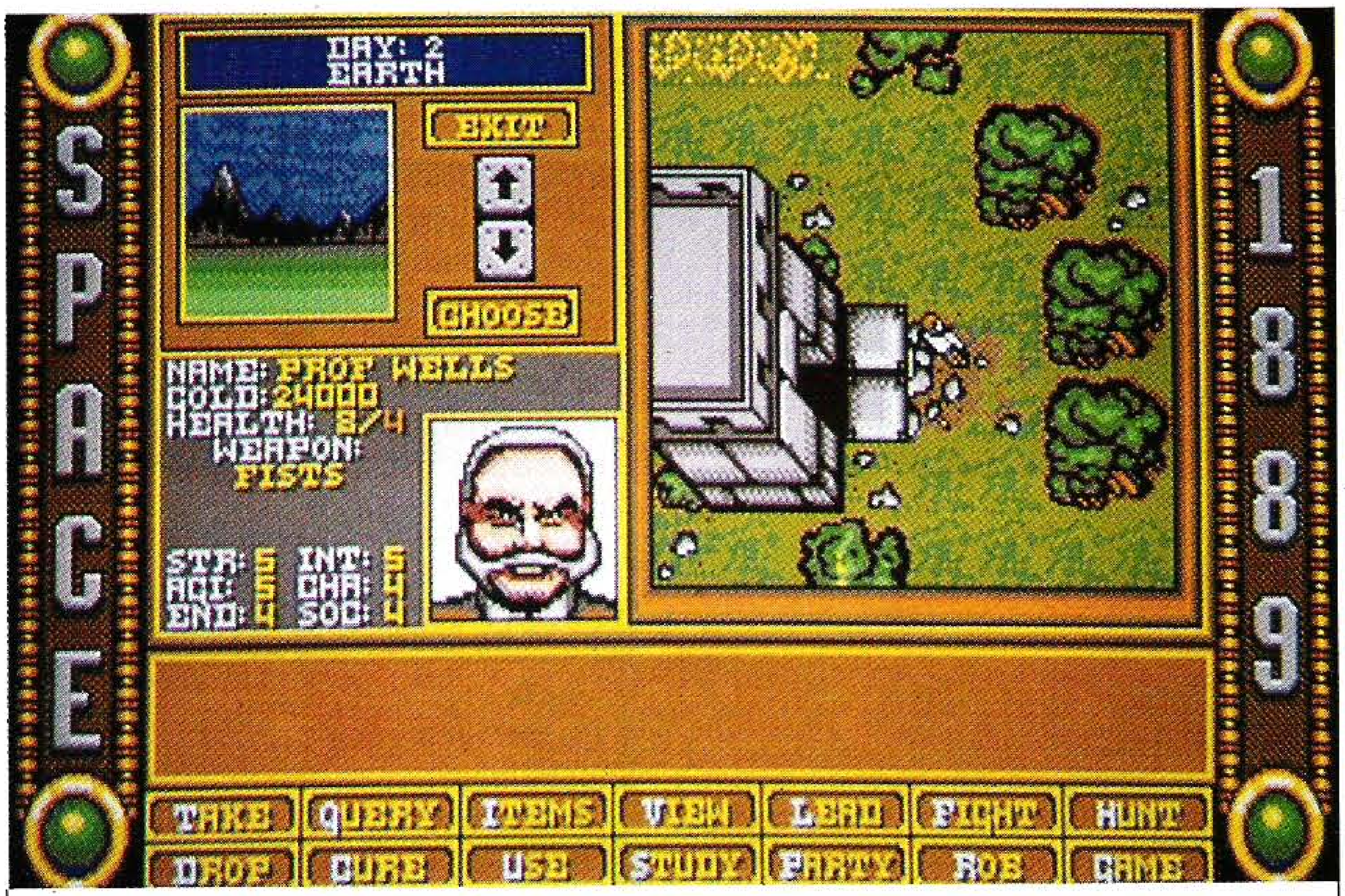
Gentlemen im Weltall

Paragon hat sich mit dem englischen Handbuch viel Mühe gegeben. Ganz im Stil der SF-Oper *Megatraveller* wird mittels geschichtlicher Erklärungen, Glossar und diversen Anhängen die raumfahrende, viktorianische Welt rekonstruiert. Die Geschichte macht Appetit auf ein feines Entdeckerspiel, doch das bleibt aus. Die *Ultima* – sagen wir – nachempfundene Benutzeroberfläche ist leider so unübersichtlich gestaltet und so umständlich zu handhaben, daß der Spielspaß getrübt wird. Das Vorbild steuert sich viel eleganter. Leider dienen auch die Piepsmusik, gelbstichige Farbwahl und schwer lesbare Schrifttype nicht der Gemütsaufhellung.

Auf einem großen Übersichtsblatt sind alle Befehle aufgeführt und eine viersprachige Kurzanleitung untergebracht. Das Handbuch selbst dient der Sicherheitsabfrage vor Spielbeginn. Wer zwei Laufwerke gleichen Typs hat, kommt bei gelegentlichem Diskwechsel auch ohne Festplatte aus – ein Vorteil der leicht angestaubten Technik.

Anfängern zu verwirrend, für Profis nicht gut genug präsentiert, kann Space 1889 dennoch Spaß machen. Die Rätsel und Zwischenhandlungen sind abwechslungsreicher als z.B. jene aus *Megatraveller.* Entgegen seiner Ankündigung hat *Empire* die Mars-Saga aber nicht generalüberholt. In dieser Form hätte man sie schon im Frühjahr verkaufen können. So aber muß sie sich den Vergleich mit dem um Längen besseren *Martian Dreams* gefallen lassen. Weit abgeschlagen, ist die Raumoper dennoch einen Blick wert – für Geschichtsinteressierte allemal.

Eva Hoogh



Kann Martian Dreams nicht das Wasser reichen: Space 1889.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (VGA)	7
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Götter sündigen nicht

POPULOUS II

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England **Muster von:** Hersteller

Und ich frage Euch, wer kennt ihn nicht, den Meilenstein der Software-Geschichte, das erste Spiel, das Blasphemie gesellschaftsfähig machte? Jene einmalige Software tauchte vor etwa zwei Jahren auf und lies alle computerbewappneten Sterblichen in die Rolle eines Gottes schlüpfen ...

Die Zaubermeister, die dieses Werk vollbrachten, heißen ELECTRONIC ARTS und BULLFROG, und sie nannten es *Populous*. Nach dem riesigen Erfolg des ersten Teils war es nur eine Frage der Zeit, wann der Nachfolger auf unsere Schreibtische flattern würde.

Am Grundprinzip des Games hat sich natürlich fast nichts verändert. Immer noch schaut man auf einen kleinen Ausschnitt einer 3D-Landschaft, auf der zwei sich nicht gerade freundlich gesinnte Völker leben. Nach dem Motto 'Es kann nur Einen geben, gilt es, das Volk des anderen Gottes platt zu machen und so als Sieger aus dem Level hervorzugehen. Allerdings ist es mit einem Sieg noch lange nicht getan. Alle Götter des Olymp, nebst dem Obergott Zeus, gilt es zu schlagen.

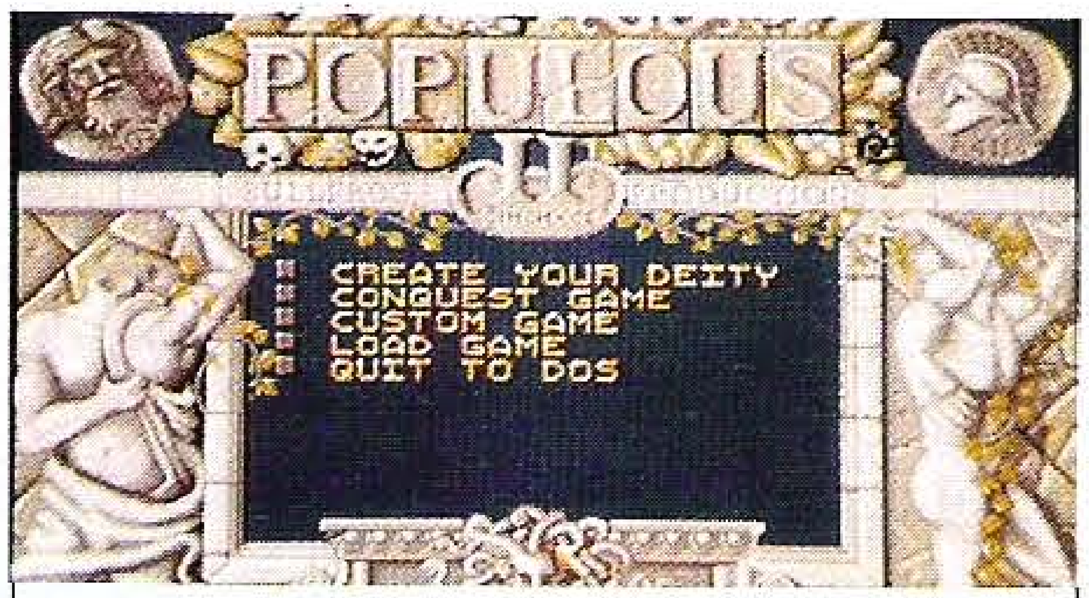
Während im ersten Teil mehr Wert auf das Aufpeppeln und Befürsorgen der eigenen Leute gelegt wurde, geht's bei POPULOUS II hauptsächlich darum, das andere Volk auszulöschen. Um das Ganze noch auf die Spitze zu treiben, kann man die Pflege der eigenen Mannen komplett dem Computer überlassen, um sich somit vollkommen auf die Vernichtung des Gegners zu konzentrieren.

Im Gegensatz zu den wenigen Plagen (wie Erdbeben, Sintflut, Sumpf etc.), die man damals seinem Gegenüber auf den Hals hetzen konnte, und auf die man auch noch 'Jahre' warten mußte, bevor sie überhaupt anwendbar waren, geht es heute recht schnell und reichhaltig zur Sache. Im Spiel sind die verschiedenen Effekte in sechs Unterbereiche eingeteilt, die dem Spieler in der Hitze des Gefechts den Überblick bewahren sollen. Um den Gegner ein wenig zu dezimieren kann man den eigenen Anführer in eine griechische Sagengestalt verwandeln, die einem Amoklauf gleich alle Feinde in den Boden stampft, die ihr vor die Nase kommen, oder man läßt einfach das Gebiet des Gegners versumpfen, von einer Feuerwalze überrollen oder durch eine riesige Welle überfluten und noch vieles mehr.

Die grafische Aufmachung der Geschichte ist um einiges besser als beim Vorgänger. Die Sprites der kleinen Menschen und der Background sind detailreicher gezeichnet und schöner animiert. Man vermißt allerdings einen Vorspann, der einen ein wenig auf die ganze Sache einstimmt. Allerdings gab's solchen Luxus auch beim ersten Teil nicht. Das einzig wirklich negative an der ganzen Sache ist die schreckliche Musik, die man aber als Parodie verstehen sollte. Selbst in der Anleitung steht: '. . .zu einer außergewöhnlich stimmungsvollen Musik.' Hört sie Euch an, dann wißt Ihr, was ich meine.

Fazit: Populous II, es macht wieder Spaß, ein Gott zu sein.

Lars Rückert



Das Main-Menü.



Es knallt und blitzt . . .

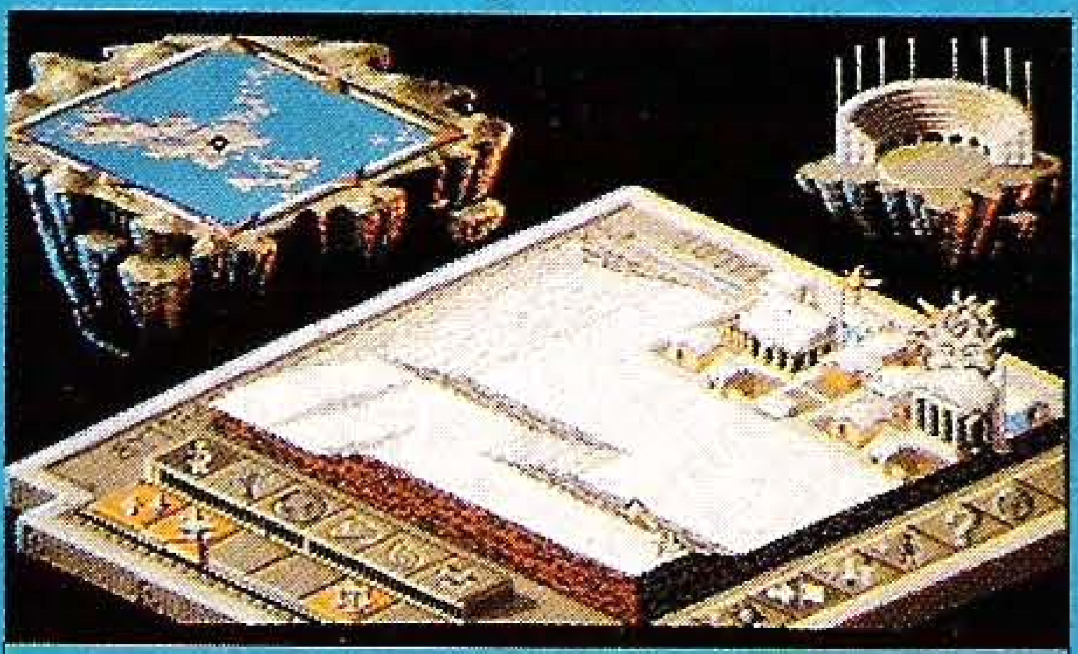
»Populous II: Es macht wieder Spaß, ein Gott zu sein«



Nomen est Omen.



Was geht ab?



. . . egal ob bei Schnee . . .

Uli meint:

Die Jungs von Bullfrog haben es mal wieder verstanden, ein Spitzenspiel auf die Beine zu stellen. Die neuen Optionen ('Kaputt, kaputt!') geben Populous II einen Reiz, den selbst der Vorgänger nicht hatte. Die verbesserte Grafik und auch die erweiterten Spieloptionen machen das Programm zu dem, was es ist.

»GENIAL«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«



. . . oder bei Sonnenschein.

OPTIMALE FALL-HÖHE

THUNDER BURNER

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Loriciels, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

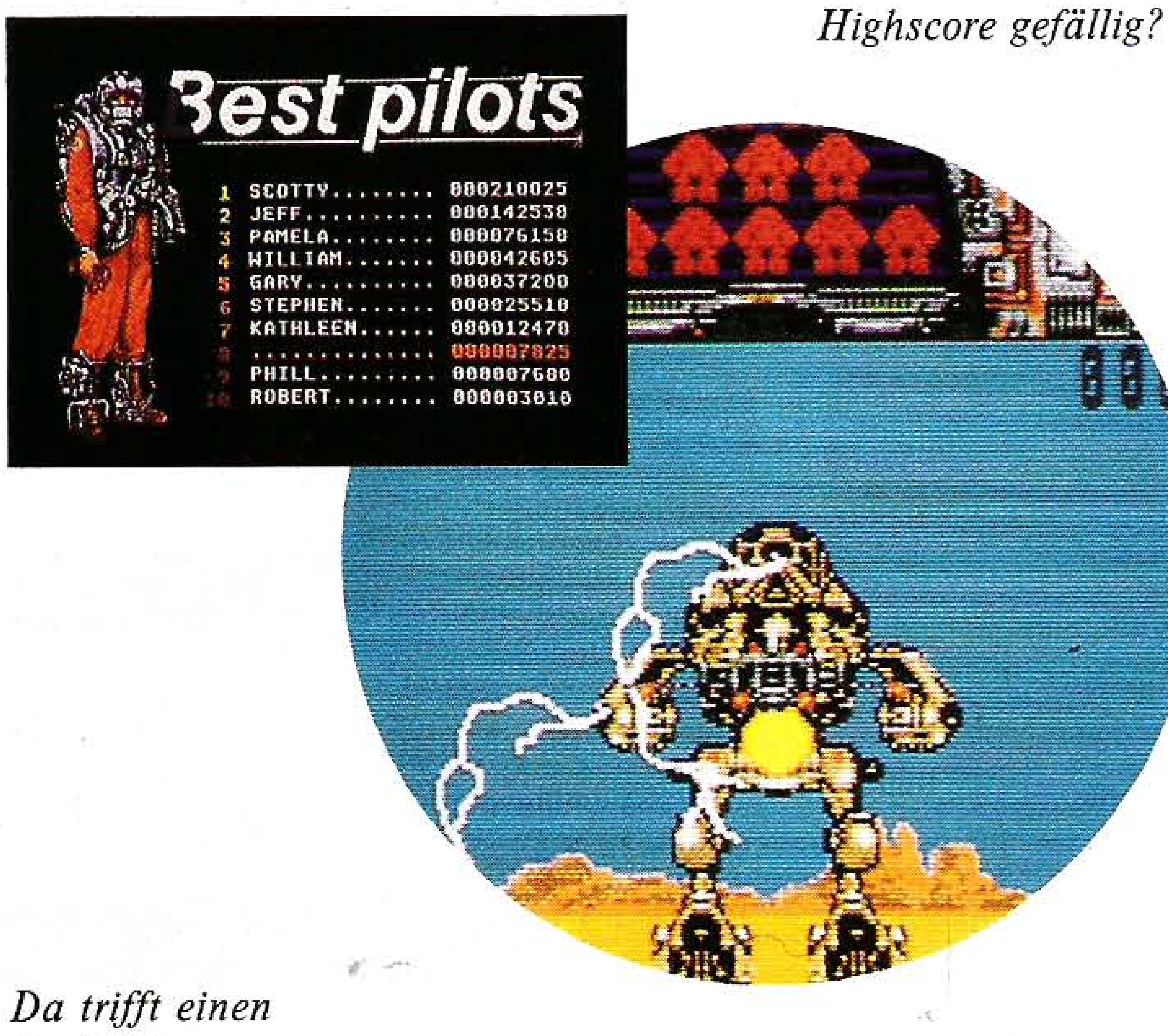
THUNDER BURNER von LORICIEL mutet an wie ein zu kühn geratener High-Tech-Traum eines Computer-Freaks: In einer fernen Zukunft kämpfen Roboter gegen Roboter um die Vorherrschaft auf der Erde. Der Spieler muß dabei ein Edel-Exemplar der Metallkolosse, einen Verwandlungskünstler für den Luft- und Bodeneinsatz, durch zwölf Missionen steuern. Klar, der Plot ist eine Mischung der *Terminator*- und *Transformers*-Story, doch gut geraten ist das Spiel damit noch lange nicht. Ganz im Gegenteil.

Das Durchqueren eines jeden Levels ist eine mühsame, weil langsame Angelegenheit, bei der man weniger mit den heranzoomenden Hindernissen und Geschützen, sondern mehr mit der mangelnden Technik und Abwechslung zu kämpfen hat. Warum nicht fliegen? Ganz einfach: Der Spritbedarf des schlurfenden Ugetüms ist ungeheuer und leert den Tank im Flug schon nach wenigen Sekunden.

Und ist der Tank erstmal leer, ist die Fallhöhe optimal, um den Roboter beim Aufprall in kleine Stückchen zu zerlegen. Angesichts dieser mangelhaften Spieleigenschaften ist es eigentlich unnötig, näher auf die ach so tollen Extrawaffen und Energie-Boni einzugehen.

Thunder Burner dürfte nämlich sowieso bald ins tiefe Tal des Vergessens eingehen. Gute Reise! ■

msu



Highscore gefällig?

Da trifft einen der Schlag.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	3
Motivation	2
Gesamtnote	3
»PEINLICH«	

Einsatzbefehl

FIGHTER COMMAND

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Impressions, **Muster von:** Die Kassette, 4950 Minden.

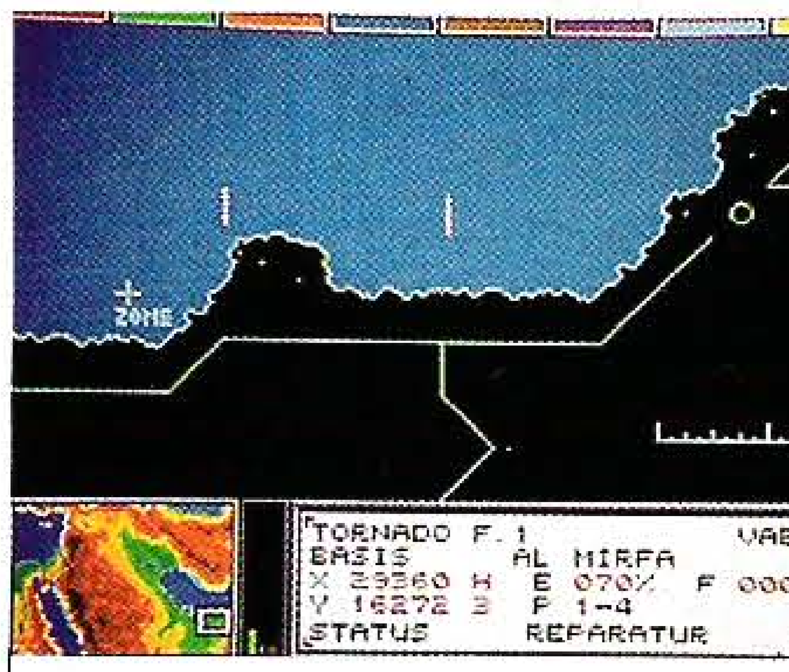
Auch wenn die Verpakkung so aussieht, als wenn in ihr ein Flugsimulator enthalten wäre, ist dem nicht so. Bei FIGHTER COMMAND von IMPRESSIONS handelt es sich um ein Strategiespiel, in dem Flugzeuge eine wichtige Rolle spielen. Der Spieler muß in Gestalt des Oberkommandierenden versuchen, einen fiktiven Konflikt zu seinen Gunsten zu entscheiden. Dies ist in der Regel der Fall, wenn die Luftüberlegenheit erreicht ist. Aber auch die Meinung der Bevölkerung ist im Auge zu behalten: Wenn sie infolge des Konfliktes und der damit verbundenen Verknappung der Lebensmittel ihre Ansichten zu Ungunsten des Spielers ändert, ist das Spiel verloren.

Überblick ist alles

Die militärische Seite des Games besteht aus der Überwachung und Verteidigung des eigenen Luftraumes sowie der Planung und Durchführung von Angriffen auf den Gegner. Dummerweise kann man nur Ziele angreifen, die man zuvor als solche identifiziert hat (logisch). Zu diesem Zweck kann man AWACS-Flugzeuge und auch bodengestützte Radarstationen zum Einsatz bringen. Wenn ein geeignetes Ziel ausgemacht ist, muß man sich für eine Staffel entscheiden, die nicht nur über die dem Einsatzzweck entsprechenden Flugzeuge verfügt, sondern auch einsatzbereit ist. Den Verlauf des Einsatzes verfolgt man dann auf dem Radarschirm. Auf die gleiche Art und Weise wird auch der eigene Luftraum verteidigt:

Wenn eine feindliche Maschine auf dem Schirm erscheint, alarmiert man seine Abfangstaffel(n) und verfolgt auf dem Schirm den Fortgang dieser Aktion.

Alle Befehle werden mit der Maus gegeben, was in der Anfangsphase wegen der Vielzahl der Optionen und der etwas zu knapp geratenen Anleitung nicht ganz einfach ist. Die Grafik ist von solider Qualität, Sound ist so gut wie nicht vorhanden. Die Szenarien sind samt und sonders im mittleren Osten angesiedelt, teilweise entsprechend echten Konflikten und teilweise fiktiv. Bei der „Einstiegsmisson" handelt es sich beispielsweise um einen fiktiven Konflikt zwischen Qutar und den Vereinigten Arabischen Emiraten. Aber auch ein an den Golfkrieg angelehntes Szenario und der Yom-Kippur-Krieg sind mögliche Aufgabenstellungen.



Strategie des Luftkriegs.

Obwohl hier nicht selbst geflogen wird, ist Fighter Command sicherlich auch für die Flugifans interessant, da hier die strategische Seite des Luftkrieges beleuchtet wird. Strategiefans werden wegen der hohen Komplexität und der aktuellen Themenstellung dieses Games sowieso auf ihre Kosten kommen. ■

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**8**
Anleitung	**6**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Gesamtnote	**9**

»PRIMA«

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Lesen bildet

Es gibt Leute, die sagen das. Hmm. Andere bestreiten wiederum jeglichen Wert geschriebener Botschaften. All denen, die jetzt an meinem Verstand zweifeln oder den Sinn meiner Rede nicht sehen, sei versichert, daß sie recht haben könnten. Nee. Andersrum! Was ich verklickern will: Was man aus dem, was man so konsumiert, für sich rauszieht, muß sich keineswegs mit dem decken, was ein anderer mit seinem Löffel klopft – sozusagen. Mit dieser hintersinnigen Botschaft entlasse ich Euch ins diesmalige Feedback. Also, Kinder, gebt fein acht, ich hab' Euch etwas mitgebracht. Euer Uli



Hier unsere Adresse:
ASM
Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege

„Ausgespielt?"

In letzter Zeit hört man ziemlich oft, daß der 16-Bit-Computer ausgespielt hat – aber warum?! Wenn man das Geld, was ein 386er AT (mit entspr. Speicher) kostet, in einen Amiga steckt, bekommt man einen Computer mit mindestens der gleichen Leistung heraus. Im Klartext: Es gibt Turbokarten für den 500er u. 2000er mit 52 Mhz, und Speichererweiterungen dürften ja auch kein Problem sein (bekanntlich bis 9MB intern). Hardware gegen Interlaceflimmern gibts 'ne Masse, Grafiktuner la Colorburst (16 Millionen Farben) etc. Grafikfreak, was willst Du mehr? Es liegt naturlich an den Programmierern, ob sie alle diese Erweiterungen ausnutzen, aber beim PC klappt's doch auch! Auch hoffe ich, daß die Programmierer über dem neu erschienenen Amiga 500+ die Kompatibilität zu den alten Amigas nicht vergessen.

Und jetzt zu den Behauptungen, der Amiga sei eine Spielkonsole mit Floppy. Das ist doch Quatsch. Dieser Computer ist schon wegen seines umfangreichen Angebots an Mal- (sorry, Zeichen-) und Musikprogrammen dazu prädestiniert, die Kreativität zu fördern (DPAINT 1-4, Oktalyzer, Demomaker) außerdem läßt er sich ohne viel Aufwand mit anderen Bildquellen (Video o.ä.) verbinden. Und jetzt (noch einmal) eine Aufforderung an alle 16-Bit-User: Die verkaufte Originalsoft ist dafür verantwortlich, ob ein Computer „überlebt" oder nicht!

Stefan Kühn

(Anm. d. Red.: Das Problem liegt woanders – leider, schließlich befindet sich auch ein Amiga in meinem Besitz. Auf dieser Welt gibt es nunmal wesentlich mehr verkaufte PCs als Amigas, und somit schießen sich viele Programmierer auf diese Maschinen – oder Konsolen – ein. Einen Amiga derartig aufwendig zu programmieren, lohnt sich einfach nicht.)

„Mit oder ohne mit Plus?"

Ich wurde hin- und hergerissen. Gleich 1 MB, oder erst 512KB und Erweiterung? Plus oder nicht Plus? Darum wende ich mich als treuer Leser der ASM jetzt an Euch und überschütte Euch mit Fragen (viel Spaß)!

1. Lohnt es sich, einen A500 Plus zu kaufen?
2. Welche Unterschiede gibt es?
3. Welche Vor- und Nachteile hat der Plus?
4. Werdet ihr den Plus testen?
5. Wird die Software auf dem Plus (falls es eine neue ist) teurer sein?
6. Kann man Amiga-500-Software auf dem Plus laufen lassen?
7. Werdet ihr diese Software testen?
8. Wird es überhaupt Software von bekannten Firmen auf dem Plus geben?
9. Braucht man besondere Zusatzgeräte für den Plus?
10. Wie schätzt ihr die Zukunftsaussichten des Plus ein?
11. Besitzt man mit dem Plus ei-

nen modernen Computer, der aber nur aus Mangel an Programmen zu Grunde geht?
So, genug der lästigen Fragen nun noch ein dickes Lob: Eure ultimative Zeitung stellt alle anderen in den Schatten.
Pete the cruel

(Anm. d. Red.: Sorry, aber alle Fragen werd' ich Dir nicht beantworten, dazu müßtest Du schon in der hardwarebezogenen Fachpresse nachschauen.
1. Mußt Du selber wissen. Wenn es einmal Spiele gibt, die den Plus unterstützen, aber trotzdem auf dem 'Nonplus' laufen, werden sie sicherlich auf dem Plus etwas besser sein – in welcher Form sich das dann auswirkt, sei dahingestellt. Wenn die 'neue' Software nicht mehr auf den alten Geräten arbeitet, bist Du im Vorteil – aber nur, was die neue Soft angeht, denn etliche alte Programme laufen auf der neuen 'Machine' nicht.
4. Nein.
5. Voraussichtlich nicht, aber keiner weiß, was die Zukunft bringt.
7. Klaro.
8. Na ja, doch schon.
9. Hm?
10. Da es schätzungsweise demnächst nur noch den Plus zu kaufen geben wird, könnte er sich durchaus verbreiten – warten wir's ab.
11. Denkbar, aber nicht sonderlich wahrscheinlich, da Software wohl demnächst so geschrieben wird, daß sie sowohl auf dem 'Nonplus' als auch auf dem Plus läuft.)

„Revolution & Diskriminierung"

Seit der Ausgabe 6/86 lese ich nun regelmäßig euer Blättchen und hatte bisher daran auszusetzen (bis auf ein paar Kleinigkeiten). Doch seit der letzten Ausgabe (12/91) ist etwas eingetreten, das mich eine Woche in Wahnzustand versetzte:
Manni ist von der Vorwortseite verschwunden!!!!
Und nicht nur das, er ist auch im Impressum nicht mehr zu sehen! Was habt ihr mit ihm gemacht? Eine Revolte? Oder hat er sich einer Gesichtsoperation unterzogen? Hat ihn der neue Chefredakteur im Keller eingesperrt? Bitte antwortet, oder ich werde mich als Manni verkleiden und in der Fußgängerzone kleine Kinder erschrecken!!!
Jetzt etwas ganz anderes. Und zwar geht es um den Bericht des Flops des Monats auf Seite 116 in der 12/91. Dort stand folgender Satz: „Diese (gemeint sind die Spieler) scheinen alle ein wenig lang unterm Solarium gelegen zu haben, alles kleine Sarottis."
In diesem Satz schwingt, so hat es auf mich gewirkt, eine Diskriminierung von Menschen mit schwarzer Hautfarbe zu sein. Ich will hiermit dem Autor des Artikels nun nicht unterstellen, daß er Rassist oder etwas dergleichen sei: Meiner Meinung nach hat dieser Satz in einer Zeitung, die überwiegend von Jugendlichen gelesen wird, absolut nichts verloren. Gerade in Zeiten, in denen Ausländer- und Rassenhass immer mehr um sich greift, sollten gerade Journalisten darauf achten, was sie schreiben, schließlich tragen Zeitungen und Magazine nicht zuletzt zur Meinungsbildung bei.
Ulrich (Uli) Santellani

(Anm. d. Red.: Es hat keinen Sinn, in die Fußgängerzone zu gehen – da ist Manni nämlich schon! Aber mal im Ernst: Er reitet jetzt in Texas Hühner ein. Nein, auch nicht. Er ist in Albanien in eine Sekte eingetreten und lernt zu essen, ohne den Mund aufmachen zu müssen – was für eine Schweinerei. Anders gesagt: Er hat wegen überquellenden Reichtums geschlossen und macht das, was er schon immer tun wollte: Opern singen. Nein, er ist jetzt professioneller Eierschäler bei McDonalds für 2,50 Mark die Stunde und versucht auch sonst sein Glück in der freien Wirtschaft.
Zu den 'Sarottis': Ich mag Schokolade, und wer Schlechtes dabei denkt, fällt selbst in die Grube! Nein, um Himmels Willen, so war's nie und nimmer gemeint. Ganz, ganz ehrlich!)

„Fristverlängerung"

Ich muß euch zu der Idee mit dem Wettbewerb zum ASM-Spiel beglückwünschen. Nur finde ich, daß ein halbes Jahr etwas zu wenig ist. Ein Vierteljahr Zuschlag wäre sicherlich sinnvoll, denn ich glaube, daß viele der Programmierer bereits Zeitprobleme haben (Ich kenne einige, die sind es, und ich meine da nicht nur mich mit). Es ist klar, daß, wenn man diesen Wettbewerb gewinnen möchte, man einiges an Zeit investieren muß, aber da man leider nicht 24 Stunden an Tag vor dem Computer hängen kann, ist es die Qualität des Spieles, die letztendlich darunter leidet. Ein wirklich professionelles Spiel wird auch nicht in einem halben Jahr programmiert, und die Typen haben schließlich den ganzen Tag Zeit! Deshalb bitte ich Euch, im Namen aller Teilnehmer, den Einsendeschluß um 3 Monate zu verschieben, allein schon um des Programmes willen. Ich hoffe, daß dieses Schreiben Erfolg haben wird, damit sich im Falle, daß Ihr daran zweifelt, sich auch andere Teilnehmer dazu äußern können. Aber da Ihr ja eigentlich vernünftige Leute seid, glaube ich, daß Euch mein Argument überzeugen wird (Euch würde sicherlich Einiges entgehen!!).
Andreas Podgurski

(Anm. d. Red.: Na ja, wir lassen doch über alles mit uns reden, allerdings müßten sich noch zwei oder drei weitere Teams bei uns melden und das beantragen, ok?)

„Kategorisches"

(...)
So, jetzt noch die Kritik. Ich fände es gut, wenn ihr zu den getesteten Games noch dazuschreiben würdet, in welche Kategorie es gehört (Adventures, Actiongames, usw.)
Das Feedback noch ein wenig vergrössert, und fertig ist das ideale Computersoftwaremarktheft. Zuletzt noch ein Glückwunsch an Schorle, den Gnom in Strapsen, der das Feedback noch verbessert hat (Mach' weiter so)!
Baron Ge-Schwulst

(Anm. d. Red.: Schau' mal auf Seite 12 dieser Augabe nach. Ich glaube, dann wird Dir ein Licht aufgehen! Übrigens: Ab der nächsten Ausgabe wird ASM etwas anders aussehen – wir haben mal wieder Überstunden gemacht und uns ein paar hübsche Sachen einfallen lassen – hehe.)

„Depressionen"

Ich habe riesengroße Depressionen, bei deren Lösung Ihr mir hoffentlich behilflich sein könnt.
Im Januar (direkt nach Weihnachten) dieses Jahr kaufte ich mir als eingefleischter Simulationsfan das Prg. „Falcon F-16" (Superspiel, ein Evergreen) für meinen Atari ST. Kurz darauf folgte die 2. Missionsdiskette, die alles noch viel schöner machte. Nachdem ich alle Missionen durchgespielt hatte, legte ich die Programme für ein paar Monate beiseite. Als ich sie dann gestern (3. Oktober -Einheitsfeiertag) wieder hervorholte, mußte ich feststellen, daß das Spiel anscheinend kaputt ist, denn es hängt sich wahllos auf, mal beim Laden, irgendwann während des Spiels, so ein Mist.
Nicht so schlimm dachte ich, umtauschen. Schnell den deutschen Vertreiber von Mirrorsoft (bzw. Spectrum Holobyte) ausfindig gemacht, dort angerufen, Game Over. Ich bekomme mitgeteilt, daß sie 1) das Programm an sich nicht hätten, sondern nur eine Complilation mit beiden Mission Disks und 2), daß sie sowieso nicht umtauschen (ersetzen) würden, da die sechsmonatige Garantie nun bereits abgelaufen sei. Die Sache mit der Garantie bekomme ich auch von Brinkmann in Hamburg erklärt, wo ich das Spiel seinerzeit gekauft habe. Ganz anders dagegen ging es mir bei FTL in California, die mir auf Anfrage sofort ein Backup von „Chaos Strikes Back" zusandten ($10 Schutzgebühr). Chaos brauch' ich jetzt nicht meht mit den Originalen zu spielen, aber mein geliebtes Falcon ist ja soo schön kopiergeschützt, nix ist mit Bakkup. Nun sitze ich hier und ärgere mich dämlich, denn für neun Monate (bzw. 2 Wochen reine Spielzeit) gebe ich eigentlich ungerne DM 150,-- meines schon so knappen Schülereinkommens aus (Falcon DM 90,-- ; Missiondisk 2 DM 60,--).
Wenn das so weitergeht, überlege ich es mir demnächst zweimal, ob ich ein Spiel kaufe oder (von irgendwem) raubk...
So, Ärger von der Seele geschrieben, jetzt kann ich gleich wiel besser schlafen. Vielleicht gehe ich ja mal zur nächsten Verbraucherzentrale, gucken, was die dazu zu sagen haben (erwartungsgemäß nicht viel – was soll ich auch machen, rechtlich gesehen gabe ich ja wohl keinen Anspruch auf Ersatz.)
Jan Reinhardt

(Anm. d. Red.: Dooferweise stimmt das. Es besteht kein Anspruch mehr auf Ersatz, also wird es herzlich wenige Leute interessieren, ob Du die Disketten nun verbrennst, oder wie auch immer. Es soll mal Leute gegeben haben, die haben sich ein Original gekauft und trotzdem mit der Raubkopie weitergespielt.)

„Landung im Watt"

Ich befasse mich seit ca. einem Jahr mit dem Flugsimulator II. Ich habe festgestellt, daß es nur Süddeutschland und nicht Norddeutschland. gibt. Berlin, Hamburg, Hannover usw. fehlen. Meine Frage als Berliner ist, warum es keinen Flughafen Berlin-Tegel bzw. Komplett-Deutschland gibt? (....)
N. Hobbert

(Anm. d. Red.: Der Kollege sagt dies: Zum einen sind im FS 2 nur Flughäfen enthalten, auf denen auch Privatmaschinen landen können, zum anderen nur die größten Flughäfen eines Landes.)

„Armer XT-Besitzer“

Ich bin ein armer User eines PC-XTs mit CGA-Karte, 640 KB RAM, einer 20-MB-Festplatte und zwei Laufwerken (5,25"/ 3,5").
1.) Gibt es ein Programm für den obengenannten Computer, womit man EGA oder VGA Spiele spielen kann (Emulator ...)?
2.) Warum schreibt Ihr nicht zu jedem PC-Spiel, ob dieses auch für einen XT mit CGA-Karte erhältlich ist? Ich weiß zwar, daß Ihr das bei den meisten Spielen macht, aber nicht bei allen?
3.) Gibt es die Spiele Lemmings und The Secret of Monkey Island auf dem oben genannten Computer?
4.) Habt Ihr einen guten Tip für einen Flugsimulator auf dem XT? Wenn ja, wieviel kostet er?

A. Z.

(Anm. d. Red.: 1.) Schön wär's.
2.) Na ja, wenn's nicht drin steht, dann gibt's das Ding auch nicht für ein solches System. Falls wir's mal vergessen haben sollten: Wir bessern uns.
3.) Lemmings sollte eigentlich mit Deiner Konfiguration laufen, Monkey Island tut's dagegen nicht.
4. Hier kommt der gute Tip: Kauf' Dir einen anderen PC. Es hat keinen Sinn, so leid es uns tut.)

„No english around ..“

Also, die Sache ist die: Letzte (!) Weihnachten wurde ich stolzer Besitzer der Programmiersprache AMOS. Leider mit englischer Anleitung. Halb so schlimm, dachte ich, irgendwo stand mal, daß ich die deutsche Version, sobald sie fertig wäre (in ein, zwei Monaten), beim Herausgeber ordern könnte (oder so). Nun ja, jedenfalls habe ich mir jetzt schon ein Jahr lang (oder fast) die Finger wundgeschrieben, ohne auch nur den allerkleinsten Fortschritt zu machen (AMOS, was ist das?/ Tut mir leid, das von ihnen erwähnte Programm befindet sich nicht in unserem Vertrieb/Fragen Sie doch mal da und da nach etc.). Bitte helft mir! Wo bekomme ich die deutsche Version von AMOS?? Ich tue alles...

Daniel

(Anm. d. Red.: Tja, auch bei uns hat sich bisher keine deutsche Version blicken lassen – selbst wenn es sie mal gegeben haben sollte, dürfte sie inzwischen schwer zu bekommen sein, eigentlich gar nicht. Letzter Tip vor dem Strick: Versuch' mal, an den Hersteller ranzukommen und frag' da nach.)

„Eigenwilliger PC“

Ich muß euch loben! Ihr werdet immer besser.
(...)
Aber nu wird's Zeit, daß ich zum Brief komme ...
Ich besitze jetzt seit fast einem Jahr einen IBM-PC, doch ich hab ein Problem.
Ganz, ganz früher wollte ein kleiner, dummer Schüler die Festplatte löschen. Doch er hatte das auf seinem früheren Computer falsch gelernt und ... löschte alles, was man nur löschen kann, und zwar diskettenähnlich. Doch, oh staun, oh Wunder, urplötzlich war der Computer im Arrrr ... Selbst ein Fachmann sagte nur noch, ich zitiere: 'Da war wat anner Festplatte.'
Und nun hat mein Compi einige Probleme. Ihm gefallen meine Spiele nicht. Obwohl bei Freunden getestet, laufen Games wie Populous, Sim Earth, Indy Jones und andere nicht. Auch hat er seit kurzem die Eigenschaft, sich bei z.B. Railroad Tycoon als Bauherr zu beschäftigen. Gebäude verschwinden, Züge kommen aus dem nichts, und er spielt Bergsteiger. Leider als Anfänger, denn er stürzt dauernd ab. Ich will mich zwar nicht aufregen, aber wenn nicht bald was passiert, nehme ich eine Axt und ...

Roger Rabbit

(Anm. d. Red.: Wie sagte unser PC-Experte doch gleich: 'Da muß er sich wohl die Axt nehmen.' Will sagen: Da können wir leider nicht helfen, weil's beim PC an 1001 Stellen kranken kann und eine Ferndiagnose schlicht unmöglich ist.)

„Lahmes Jubiläum“

(...)
Hier habe ich noch ein paar Fragen:
1. Was ist nur los? Vor 5 Wochen habe ich mir bei Euch Turrican bestellt. Angekommen ist es immer noch nicht. Dauert es immer so lang bis Ihr ein Spiel verschickt?
2. Gibt es außer Indiana Jones 3 auch noch andere Indiana-Jones-Spiele? Wenn ja, welche?
(...)

The Real Bart Simpson

(Anm. d. Red.: Das klitzekleine Problem mit der Jubiläumsaktion war, daß wir binnen einer Woche weit über 3000 Bestellungen hier im Hause hatten, die alle bearbeitet werden wollten. Nebenbei ging natürlich auch die normale Arbeit weiter, so daß unser Versand mehrere Wochenendschichten fahren mußte. Trotz Verstärkung und größtmöglicher Eile zog sich das etwas hin – auch wir Tronics brauchen mal Schlaf. Wir denken aber, daß man bei dem Preis mal eine gewisse Wartezeit in Kauf nehmen kann.
Ja, es gibt noch andere Indy-Spiele, nur kann man die eigentlich alle in der Pfeife rauchen.

„Lösungs-Special“

Ich habe eine Frage, die für mich sehr wichtig ist.
Könnt Ihr vielleicht eine ASM (Special) herausgeben, die fast nur Gesamtlösungen enthält (z.B. von The Secret of Monkey Island, Maniac Mansion, etc.)?
(...)

Last Master of Doom

(Anm. d. Red.: Die ASM-Special, welche wir viermal im Jahr herausgeben, enthält fast nur Komplettlösungen und Tips. Eine Lösung zu 'Monkey Island' befand sich in unserer Special 11, 'Maniac Mansion' haben wir anno Schnee mal in der Normal-ASM gelöst (4/88 oder so).)

„Toter 'Survivor'“

Seit gut zwei Jahren abonniere ich die ASM, um bei der Vielzahl von Spielen auf dem laufenden zu bleiben. Zwar finde ich nicht immer die Zeit, mir alles genau durchzulesen, aber im großen und ganzen bin ich immer auf dem laufenden.
Da ich begeisterter Rollenspieler bin, liegt mir eine Sache besonders am Herzen, und zwar das im der Microwelle, Ausgabe 1/89 vorgestellte Spiel „The Survivor“. Leider konnte ich bis heute keinen Softwareanbieter finden, der dieses Rollenspiel anbietet.
Auch bei den von Ihnen angebotenen Spielen aus der Microwelle suchte ich vergebens.
Deshalb meine Frage, wo kann ich dieses Spiel bekommen?

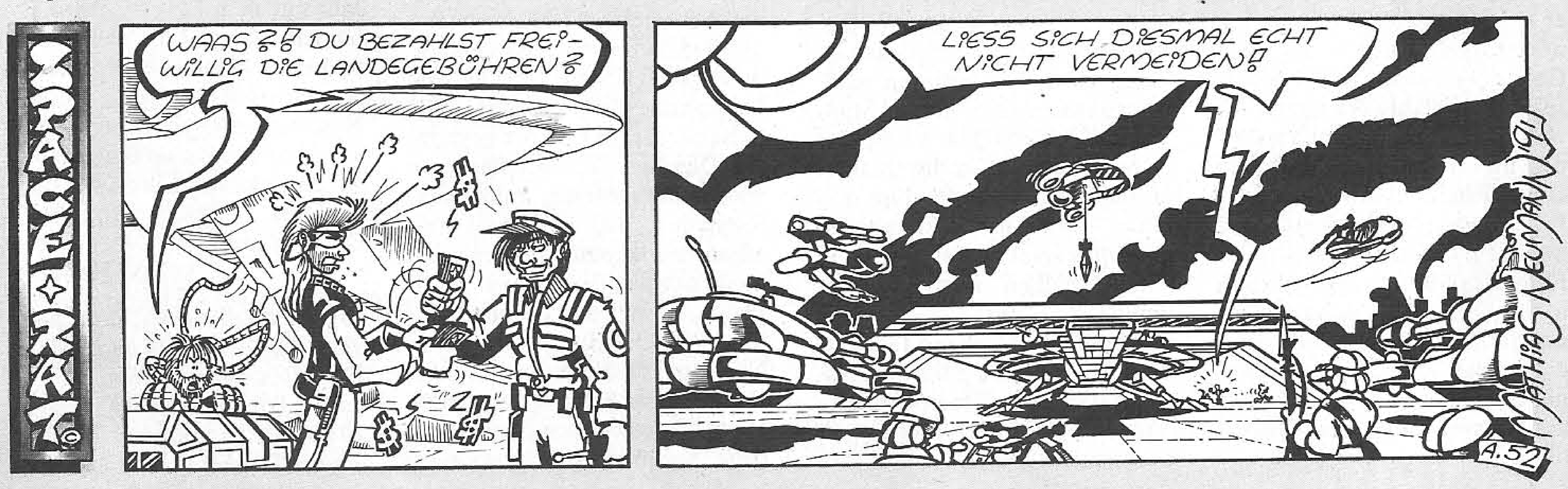
Rainer Bracht

(Anm. d. Red.: Den 'Survivor' gibt's nirgends, außer vielleicht beim Autor selbst. Wenn der Interesse hat, kann er sich ja mal melden.)

„Klangfrage“

Ich habe mich entschlossen, eine Soundkarte zu kaufen. Also nehme ich die ASM 12/91 und suche Angebote. Als ich dann welche gefunden habe, sehe ich gleich vier verschiedene. Also, die Roland-Karte fällt schon wegen ihres Preises weg, aber dann sind da noch AdLib-Karte, Thunder Board Soundkarte und die Soundblaster Karte. Eigentlich wollte ich mir eine Soundblaster-Karte kaufen, aber da Ihr auf Seite 10 Ausgabe 12/91 von einer neuen, billigeren Soundkarte spracht:
1. Welche Soundkarte könnt Ihr mir empfehlen?
2. Was unterscheidet die Soundblaster Pro von der Soundblaster Version 2.0?
(...)

Henning Krückmeier



(Anm. d. Red.: Mit dem Soundblaster bist Du schon sehr gut bedient. So überragend und unglaublich anders und besser sind die neuen Versionen der bekannten Soundkarten auch nicht. Für Details müßtest Du aber in fachspezifischen Magazinen nachschlagen.)

„Positiver Eindruck“

Nachdem in vielen Zeitschriften die manchmal doch recht bescheidenen Service Leistungen einiger Händler bemängelt wurden, möchte ich Ihnen gerne von einem besonders positiven Eindruck meinerseits berichten: Nachdem ich bei meinem Computerhändler nach langjähriger Spielabstinenz das Spiel 'Rise of the Dragon' zu einem überteuerten Preis erworben hatte, wollte ich das Spiel auf meiner Festplatte installieren. Leider mußte ich jedoch feststellen, daß die 3. Diskette des Spiels defekt war. Alle Versuche, mit diversen Diskettendoktoren schlugen leider fehl.
Voller Frust ging ich zu meinem Händler und wollte das Spiel umtauschen. Doch alle Überredungsversuche, Mahnungen und Drohungen wurden kaltlächelnd von meinem Händler ignoriert.
Notgedrungen entschloß ich mich dazu, die Firma Sierra On Line Inc., den Hersteller des Spiels, anzuschreiben. Um ganz ehrlich zu sein, hatte ich wenig Hoffnung, jemals etwas von meiner mitgeschickten defekten Diskette zu hören.

Um so erstaunter war ich, als 14 Tage später der Postbote bei mir klingelte und mir ein Paket zustellte. Als ich das Paket öffnete kamen mir die sieben Disketten des Spiels komplett in Deutsch entgegen. Das Ganze auch noch kostenlos!!

Man muß dazu sagen, daß mein Begleitschreiben im Überlebensenglisch (reicht gerade dafür, in London nicht zu verhungern und zu verdursten) aus ganzen vier Teilen bestand, mit der Bitte, die beigelegte Diskette zu reparieren oder eventuell umzutauschen.

Seit diesem Erlebnis steht für mich fest, daß nur noch Spiele der Firma Sierra Online Inc. für mich in Frage kommen. Außerdem könnten sich andere Software Firmen daran ein Beispiel nehmen.

Bei einer Umkopierungsbitte von DBase von 3 1/2 Zoll auf 5 1/4 Zoll durfte ich 139,50 incl. 8 DM Porto berappen. Windowsprobleme (die leider viel zu oft auftauchen) wurden mit dem Hinweis auf eine kostengünstige (!) Hotline abgetan.
(...)

Michael Rapp

(Anm. d. Red.: Nun, hieran sieht man mal wieder, daß Deutschland nicht die USA, und die USA nicht Deutschland sind. Amerikanische Firmen können sich derartige Serviceleistungen durch die hohen im eigenen Lande verkauften Stückzahlen leisten und tun es auch. Deutsche Firmen stehen ganz anders da. Es kommt einfach nicht genug rein, um auch noch kostenlos Ersatz liefern zu können. Wie das Beispiel beweist, nehmen solche Firmen auch auf ausländische Kunden Rücksicht.)

„Lahmer Verrat“

Endlich ist der „Wing Commander II“-Test da. Wurde ja auch langsam Zeit, das Programm gibt's ja schon 1 1/2 Monate. Na ja, tröstet euch, die Jungs von der Xxxxx Xxxx waren auch nicht schneller, dafür verarschen die aber ihre Leser nicht. Wovon ich rede?
Na von dem Screenshot mit der Unterschrift „stoppt den Verräter“ im „WC II“-Test. Im Bild kann man deutlich den Namen des gelockten Ziels erkennen – einfach genial! Warum habt ihr's nicht auf der Titelseite gebracht („SAT 1 verpetzt "Twin-Peaks„-Mörder – ASM läßt den "Wing Commander II„-Verräter auffliegen!?)??? Oder dachtet Ihr, inzwischen hat ja schon jeder das Programm durchgespielt?!? Erklärung!!!
Und noch'n Tritt: Was hat die durchgehende Kleinschreibung im Vorwort zu bedeuten? Ist die Tastatur vom Redaktions-PC geschrottet? Ist der Chefredakteur doof? Oder ist's ein Testballon? Werden gar demnächst alle Tests so aussehen, wenn jetzt nicht Säcke voller wütender Protestbriefe eingehen? Laßt doch gleich die Interpunktion weg, dann geht's noch schneller!

B. Schlömer

(Anm. d. Red.: Nun, jeder der WC II schon soooo früh gehabt hat, der dürfte es ja eigentlich in der langen, langen Zeit, bis die lahme ASM auf den Markt kommt, längst durchgespielt haben. Unser Ottokar hat gar nur zwei Tage gebraucht (mit Installation, also nur einen Tag reine Spielzeit!), und jetzt kommst Du und machst einen Heißen!

das mit der kleinschreibung haben wir gemacht, damitsichbschlömerdarüberaufregenkannhrhr!)

„Luft rauslassen“

Ich schreibe Euch, weil ich mal wirklich die Luft rauslassen muß. Es ist eine Unverschämtheit zu sagen, der Amiga würde sterben. Wenn Commodore sich aufraffen würde und Erweiterungen z.B. für höhere Taktfrequenzen etc., rausbringen würde, anstatt teure PCs zu produzieren, könnten auch Games wie Wing Commander usw. auf die Freundin umgesetzt werden. Ich werde mir demnächst Harddisk, 2MB Speichererweiterung und Zweitlaufwerk zulegen, damit auch Spiele wie Monkey Island, Kings Quest V, Rise of the Dragon u.a. problemlos ohne nervende Nachladezeiten, Diskettenwechsel und Entpackungen gespielt werden können. Ich besitze meinen Amiga noch nicht lange, daher habe ich als erste Erweiterung nur 1MB RAM, was ja auch dringend nötig ist, wie man an sehr vielen Spielen sieht. Auch bekomme ich bald ein Mega Drive, da die Actionspielezukunft (was für ein Wort) bekanntlich in den Konsolen liegt.

Nun zu eurer Zeitschrift (es gibt Kritik): Ihr solltet viel mehr über Konsolenhardware berichten. Das Lynx 2 zum Beispiel. In fast allen Versänden, in denen das Lynx angeboten wird, wird auch das Lynx 2 angeboten. Wo bleibt euer Test? Ich habe mir die ASM-Specials noch nie gekauft, und werde es wegen des hohen Preises auch nicht tun. Ich lese ASM seit der 1/90 und werde den Jahrgang '89 wohl nachbestellen. Der Bazar wird immer besser, Glückwunsch.

Zum lästigen Thema Raubkopien: Irgendwann wird's eh erlaubt, die Polizei hat's doch nicht mehr unter Kontrolle.

Das CDTV war jawohl 'n Flop, da hol' ich mir doch lieber ein CD-ROM für Mega Drive oder Amiga.

(...)

Iceman

(Anm. d. Red.: Lynx 2 hatten wir doch schon, Mann, ey. Specials lohnen sich durchaus, vergleicht man deren Preis mit dem, was man z.B. für ein Hint Book schokken muß.)

„Platzender Kragen“

Erstmals schreibe ich einen Leserbrief an eine Compi-Zeitschrift, weil mir langsam der Kragen platzt. Nichts gegen Eure Zeitschrift, nein, die Spiele selbst sind es, die mich nerven. Ihr müßt wissen, daß ich ein großer Fan von Wirtschaftssimulationen bin und ich diese, wie ich meine, gut beherrsche. Nun fällt mir immer wieder auf, daß die Spiele, welche ja allesamt 80-100 DM kosten immer wieder Macken haben. Es gibt kaum ein Spiel, welches astrein ist. Bundesliga Manager Professional z.B. steigt mittendrin mal aus, wobei auch der Spielstand oft hinüber ist. Außerdem ist der Abspeichervorgang in der Anleitung katastrophal beschrieben. Bei der Highscore-Liste habe ich am 1. Spieltag schon Punkte, dafür tut sich am Ende der Saison nichts. Statt einer Option „Neues Spiel?“ kommt „The End“, und man darf den langwierigen Ladevorgang wiederholen. Das Programm hat noch mehr kleine Macken. Auch andere Produkte des Hauses Software 2000 weisen derartige Fehler auf. „Wild West World“ z.B. Mitten im Spiel heißt es plötzlich „Sie haben keine Angestellten in der Stadt“ - obwohl da noch etliche Scouts rumsitzen. Auch „Bomico“ sollte mehr Wert auf Klasse statt Masse legen. „Transworld“ - was ist das für ein Unsinn, daß der Dollar innerhalb einer Runde von 1,30 DM auf 4,00 DM steigt? Warum sollte ich da noch irgendwas transportieren, wenn ich die Kohle derart in den Rachen gesteckt kriege? Fehler auch bei „Invest“, jede Wette, daß ich bei „Steigenberger“ Ähnliches finden werde. Am schlimmsten sind die Spiele von Ralf Glau. Hanse ist was für Anfänger, bei „Vermeer“ lohnt sich der Plantagenanbau überhaupt nicht, weil man die Waren in Massen viel billiger einkaufen kann. „Wall Street Wizzard“ - hier habe ich schon bald die „Börse“ nach Belieben diktieren können, mit Kursen zwischen einer und 2000 DM. „Super Soccer“- tolle Idee, das Fußballtoto - schön wäre es gewesen, wenn er den richtig berechnen würde. So behauptet das Programm, ich hätte sieben Richtige, dabei hatte ich acht. Ich hatte nämlich 9 mal die 1 getippt und konnte daher gut kontrollieren. Wann kommt also endlich mal ein fehlerfreies Programm auf dem Markt? Gerade Software 2000 und Bomico sollten statt der enormen Werbung mehr Wert auf die Feinheiten legen. Für 80 oder 100 DM kann man das wohl verlangen.

Fast fehlerfrei sind bei mir Warlords (absolutes Spitzengame, für alle die es noch nicht wissen), Börsenfieber, Pirates oder auch Oil Imperium. Es geht also. Das mußte mal gesagt werden.

Egi

(Anm. d. Red.: Da mußte so mancher Federn lassen, aber Hand aufs Herz: Wer achtet so penibel auf solche Feinheiten? Solange ein Spiel wirklich Spaß macht, kann es auch ein paar winzige Fehlerchen aufweisen, aber auch das muß schließlich jeder für sich selbst und so, sie wissen schon, knick knack.)

„Gesammelte Fragen“

In Ihrer ASM-Zeitschrift 12/91 unter der Rubrik 'Gesammelte Werke' sind die Spiele Bundesliga Manager Professional und Skat 2000 aufgeführt. Nun meine Fragen:

1.) Gibt es diese Programme für den C64?

2.) Welche Testergebnisse haben Sie für diese Spiele erhalten?

3.) Wo kann ich diese Programme kaufen? (Hersteller!)

Dieter Germer

(Anm. d. Red.: 1.) Nein.

2.) Ersteres ein recht gutes, zweites haben wir nicht getestet, weil's nämlich von uns selber ist.

3.) BMP sollte man derzeit eigentlich überall bestellen können, S2000 kann man ständig bei uns bekommen - für den Atari ST. Eine Amiga-Fassung sowie eine für den PC, also zwei belegte Brote, sind in Vorbereitung.)

„Kein' Bock auf Nörgeln“

Tja, nun ist es mal wieder soweit - ich sitze und schreibe. Man glaubt ja nicht, was für einen Xxxxxx manche Leute schreiben. Da meint doch ein gewisser Paul Esser, er würde von Colaflaschen verfolgt - soll er sich doch auf eine einsame Insel in der Karibik absetzen. . . Nun, da ich kein' Bock auf Nörgeln hab, stelle ich ein paar Fragen:

1) Warum druckt Ihr nur noch Postkarten??? Die Karten mit dem Spielindex waren irgendwie besser.

2) Bei Eurem geilen Gewinnspiel mußte man ja - bekannterweise - schnipseln, kleben und schicken. Nun, ich habe meine Schnipsel alle fein säuberlich ausgeschnitten und zusammengeklebt. Der Haken an der Sache: Bei meinen Bildern gibt es Streifen, die dummerweise nicht beklebt sind!!! (Ich habe aber alle Schnipsel ausgeschnitten!)

3) Habt Ihr eigentlich 'ne Mailbox? Wenn ja, welche Nummer, wenn nicht, warum oder ab wann.

4) Irgendwann letztens sagtet Ihr im Feedback, daß Ihr bald ein Heft nur mit Cheats, Pokes etc. rausbringen wollt. Nun, ich warte.

So, daß war so ziemlich alles. Macht weiter so, Euer Schreibstil gefällt mir (auch die Titelbilder!)

Spacecat

(Anm. d. Red.: 1) Weil's einfach irgendwie besser ist - finden wir (und alle anderen Leser, nur DU mußt Dich wieder beschweren!).

2) Komisch, alle außer Dir haben's verstanden. Vielleicht lag's



1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • **69,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—**
Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • **159,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt • **29,80**
Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95**
Roland Sound-Karte • **898,—**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • **298,—**
Sound Blaster 2.0 C /MS-Chips • **69,—**

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,00	V,mö	99,00	—
Advantage Tennis /dt	54,95	66,95	—	—
Amberstar /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Barbarian 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Bard's Tale Trilogy /dt	V,mö	89,95	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt *	79,95	V,mö	79,95	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	44,95
Blues Brothers /dt	59,95	69,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Cadaver /dt	66,95	—	69,95	—
Cadaver 2 — The Payoff /dt	39,95	—	39,95	—
Captain Planet /dt	59,95	—	59,95	—
Castles /dt	* 69,95	79,95	—	—
Castles Data Disk. /dt	—	37,95	—	—
Celtic Legends /dt	74,95	—	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Cisco Heat /dt	66,95	66,95	66,95	44,95
Chaos Engine /dt	V,mö	—	V,mö	—
Chuck Yeager's Air Combat /dt	—	79,95	—	—
Conan - The Cimmerian /dt	69,95	79,95	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	89,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Deuteros /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	89,95	V,mö	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2 *	V,mö	74,95	—	—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
Final Fight /dt	59,95	—	59,95	39,95
First Samurai /dt	66,95	—	66,95	—
Flight of the Intruder /dt	84,95	—	84,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gauntlet III /dt	59,95	—	V,mö	V,mö
Gods /dt	59,95	—	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
Gunship 2000 /dt	—	84,95	—	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	39,95
Hudson Hawk /dt	59,95	—	59,95	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
Knights of the Sky /dt	79,95	84,95	—	—
Laffer Utilities	—	84,95	—	—
Lethal Excess /dt *	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	—	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	69,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Might & Magic 3	* 79,95	79,95	—	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	V,mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt *	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
Realms /dt	72,95	72,95	72,95	—
Red Baron /dt	* 79,95	89,95	—	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Rodland /dt	59,95	—	59,95	37,95
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Shadow Sorcerer	69,95	79,95	69,95	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	* 79,95	94,95	79,95	—
Sorcerer' s Appliance	—	89,95	—	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	V,mö
The Oath /dt	59,95	—	—	* 39,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Time Quest	—	84,95	—	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	72,95	59,95
Ultima 7 /dt *	—	89,95	—	—
Utopia /dt	69,95	* —	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
Wing Commander /dt	V,mö	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Winzer /dt	66,95	74.95	66,95	V,mö

MEGA•HITS

Battle Isle /dt **69,—** Amiga • **89,—** IBM-PC
Bundesliga Manager Professional /dt **69,—** Amiga & IBM-PC
Civilization /dt **89,—** IBM-PC
Face Off /dt **55,—** Amiga & Atari ST
Heimdall /dt **75,—** Amiga & Atari ST
Leander /dt **59,—** Amiga
Lemmings Data Disk /dt **45,—** Amiga & Atari ST • **59,—** IBM-PC
Lotus Turbo Challenge 2 /dt **59,—** Amiga & Atari ST
Tip Off /dt **59,—** Amiga & Atari ST
Wing Commander 2 Special Operations /dt **45,—** IBM-PC

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

V,mö = Vorbestellung möglich

09

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

daran, daß es ein Malwettbewerb war, dudödeldi.
3) Ja, sowas hab' ich auch schon mal gehört. Ich frag' mal den Klaus. Nö, haben wir nicht, dafür haben wir einen BTX-Briefkasten: 05651-30016-1.
4) Ja doch, und das Ding wird sensationell – ASM so richtig zum Anfassen und so.
Machen wir.)

„Blaster oder nicht?"

Also, ich (ich!!) habe ein paar Fragen an Euch (gemeint wird die Redaktion).
1.) Gibt es Metal Masters auch für den PC? Wenn ja, wie viel kostet es und wie ist die Bewertung ausgefallen?
2.) Braucht man, um in Wing Commander 2 digitalisierte Sprachausgabe zu haben, außer den benötigten 20Mbyte Festplatte auch einen Soundblaster, oder geht's auch mit dem internen Lautsprecher?
Ich (nicht nur ich) wäre sehr froh, wenn ihr meinen (klitzekleinen) Brief beantworten würdet. (...)

Einstein Junior der 10te

(Anm. d. Red.: 1.) Nää, war noch nicht.
2.) Man braucht einen Soundbläster, dänn mit däm intärnön Spikär gäht's nücht.)

„Lanzenbruch"

Nachdem in Eurer Zeitschrift ja schon viel über die BPS hergezogen wurde, möchte ich mal eine Lanze für die Bundesprüfstelle brechen.
Früher war ich auch der Meinung, daß staatliche Bevormundung uns viel zu sehr einengt, aber mittlerweile habe ich meine Meinung revidieren müssen. Vor einigen Jahren bekam meine Schwester – damals 10 Jahre alt – einen Horrorfilm zu Gesicht. Es hat sehr lange gedauert, bis sie das Gesehene einigermaßen verarbeitet hatte. Heute ist meine Schwester 20. Wenn wir heute über die BSP diskutieren, gelange ich zu der Einsicht, daß ein nicht regulierter Markt an Videos, Computerspielen etc. nicht denkbar sein kann.
Guckt Euch mal die Vierklässler von heute an. In den Schulen werden Klassenkameraden erpreßt, da wird mit Messern gedroht, Gewalt gelebt, die man in den Medien vorgelebt bekommt. Wir dürfen nicht den Fehler machen, den Einfluß der Medien auf die menschliche Psyche zu unterschätzen. Mal ehrlich, wer hat nicht schon mal bei einem Action-Film einen Adrenalinstoß genossen oder ist nach einem Kinofilm breitschultrig wie John Wayne, mit Kampfschreien auf den Lippen wie Bruce Lee oder ähnlichen Erfahrungen nach Hause gegangen. Nebenbei bemerkt: Ich mag Action- und Horrorfilme, bin aber der Meinung, daß man erst ab einem bestimmten Alter die Reife für diese Filme (und Spiele) besitzt. Die zunehmende Verrohung unter Kindern und Jugendlichen sollte uns zu denken geben. Was meint Ihr, was ohne die BPS so laufen würde?! Gewaltpornos mit Kindern und Schwerbehinderten, echte Vergewaltigungen auf Video zu leihen. Auf dem schwarzen Markt gibt es nichts, was es nicht gibt.
Es geht nicht darum, 'pro' oder 'contra' zu sein, wenn es um staatliche Reglementierung geht – es geht darum, eine möglichst effektive Kontrolle zu praktizieren, die es unserer Gesellschaft ermöglicht, ein Mindestmaß an Humanität aufrechtzuerhalten ohne zu stark die Freiheit des Einzelnen zu beschneiden. (....)

Michael

(Anm. d. Red.: In unseren Diskussionsrunden ging es auch eher um eine Klärung der Grenzen. Wann soll was indiziert werden – wo soll man da eine zeitgemäße Grenze finden? Was kann man einem 'geistig Unmündigen' zumuten, was darf/sollte er nicht sehen? Ab wann ist man nicht mehr 'geistig unmündig'? Warum sind das manche Leute ihr ganzes Leben lang? Das Problem ist wohl, daß man hier keinen Wert festlegen kann, dies aber tun mußte, um im Rahmen eines ausführbaren Aufwandes zu bleiben, wenn Sie verstehen, was ich meine. Man kann es nun mal nie allen recht machen.)

HI!

Kennt Ihr die Geschichte von dem Gürteltier, das nicht mehr ständig Regenschirme verkaufen wollte? Nicht? Egal! Ihr dürft uns trotzdem schreiben:

ASM
FEEDBACK
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE



C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!
Unsere Adresse:

ASM, CLUBS
Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Double Trouble
Anschrift:
Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47
Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten:
Für Berliner 25 Mark, für Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder:
über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
kostenl. vierteljährl. Clubmag mit ebenfalls kostenl. Kleinanzeigen, Hotline, Wettbewerbe, gute Beziehungen zu Versandhändlern

---

Name: Amiga Softy Club
Anschrift:
Florian Nuxoll
Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. sechs Mark in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen:
Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften:
- Deutschland -
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Niederlande -
Leon Stor, Vanenburg 2
Ugcmelen, Apeldorn
- Österreich -
Christian Lenikus
Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz -
Eugen Rodel
Sängeliweg 45
CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland):
Anmeldegebühr fünf Mark (Grundinformationen), monatl. drei Mark (für monatl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen:
internationaler Informationsaustausch, Clubmag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontake, Treffen

---

Name: Die hessische Amis
Anschrift:
Steffen Behr
Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen:
vierteljährl. Clubmag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softwarekauf

---

Name: Amiga-Fighters
Anschrift:
Andreas Dubois
Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmagazin, kostenl. PD-Bibliothek, monatl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/ Sonderkonditionen

---

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift:
Wolfram Sparka
Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen
Tel.: 0751/62918
(Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten:
36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen:
Clubmag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

---

Name: Amiga-Ankh-Club
Anschrift:
Marc Fischer
Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen
System/e: Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten:
6 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubzeitung, An- und Verkauf v. Software, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung

---

Name: Club No. 1
Anschrift:
Michael Klessinger
Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e:
Alle Systeme
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 22
Aktionen/Leistungen:
Tauschbörse für Hard- & Software, PD-Software für Amiga u. Atari ST, Erfahrungsaustausch, Hotline für Probleme, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Software

---

Name: Zefa Club
Anschrift:
Alexander Fabian
Carl-Benz-Str. 6c,
6140 Bensheim 1
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
Besitz v. C-64 mit Floppy; vier Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 150
Aktionen/Leistungen: monatl. zwei Clubdisks, Clubtreffen

Name: ABBUC
(Atari Bit Byter User Club)

Anschrift:
Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen:
vierteljährl. Clubmagazin (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

---

Name: Amiga Club Österreich
Anschrift:
Marcello Isidori
Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
jährl. 120 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen:
Hotline tägl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

---

Name: LYNX Star Club
Anschrift:
Andre Linken
Spessartstr. 9b, 6457 Maintal 2
oder
Marc Waluja
Maudacher Str. 376,
6700 Ludwigshafen
System/e:
Atari LYNX
Bedingungen/Kosten:
Kosten v. 3 Mark ohne weitere Angaben
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
Hotlines, kostenl. Modulverleih, Tips & Tricks, Clubtreffen, Sammelbestellungen

---

Name:
Unicorn-Public-Domain-Club
Anschrift:
T. Hasenbein
Herner Str. 277, 4630 Bochum 1
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Anmeldegebühr: zehn Mark
Jahresabo Clubdisk (sechs Stk.): 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 100
Aktionen/Leistungen:
reiner PD-Club, Rabatte für Mitglieder, kostenl. Anzeigen auf Disk, Hilfestellungen, Geburtstagsüberraschung, Clubtreffen & Disk in Planung

---

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift:
Andre Lorenz
Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
Alle zwei Monate erscheint ein Clubmag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift:
Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e:
alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift:
Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei:
Ralf Kalkowsky
Eichendorffstr. 30
4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten:
7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchige Clubmag (kostenl. Kleinanzeigen), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

---

Name: DRAGI – Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift:
DRAGI
z.H. Herrn Müller
Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e: Atari STs
Bedingungen/Kosten:
monatl. sechs Mark, Studenten & Schüler vier Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Softwarevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Name: Fantasy Club Amiga
Anschrift:
Markus Maly
Hauptstraße 40/9, A-1140 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Gebühr
v. zehn Mark/70 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 35
Aktionen/Leistungen:
Tips & Tricks, Hard- u. Softwareservice, Anwenderhilfen, Zeitschriftenliste, Demos

---

Name: 64'er Spiele Club
Anschrift:
Wolfgang Weitzdörfer,
Fürstenstr. 15
8969 Dietmannsried bei Kempten
Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, monatl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmag, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hardware-Flohmarkt

---

Name:
The ultimate ComputerClub
Anschrift:
Alexander Carbin,
Birkengangstr. 26
W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
keine (Abo d. Clubmags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, Clubmag (zwei Disks) zweimonatl.

Name: Magic Power
Anschrift:
An't Pumpwark 7, 2942 Jever
oder
Herrengarten 11, 2942 Jever
Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, desweiteren monatl. zwei Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

---

Name: Warrior-Club
Anschrift:
Alois Latzelsberger,
Teplitzer Str. 16
1000 Berlin 33
Tel.: 030/8262888
System/e:
Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z Zt. 30
Aktionen/Leistungen:
kostenl. vierteljährl. Clubzeitung, Hotline, Trödelmarkt

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift:
S. Konarkowski
Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme zehn Mark, desweiteren fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubzeitung (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft

Name: VASC – Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift:
Opperer Sascha, Daleu 470
A-6773 Vandans
System/e:
Atari ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten:
18 Mark (120 öS) jährl.,
bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

---

Name: Amiga-Club Deutschland
Anschrift:
Andreas Conradt
Lerchenkamp 19, 2000 Hamburg 61
Tel.: 040/5591968
oder:
Artur Boebel
Halstenbekerstr. 13d,
2000 Hamburg 61
Tel.: 040/5591764
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Fünf Mark monatl.
(alles eingeschlossen)
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
zweimonatl. Clubdisk, PD-Disketten gratis, Rabatte/Sammeleinkauf, Einsteigerhilfen, Erfahrungsaustausch
Altersbegrenzung, anfängerfreundl., Auslandsmitgliedschaften geg. Aufpreis

---

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift:
Bastian Küpper
Residenza Andromeda 10
I-20080 Basiglio/Milano 3
Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e:
Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: fünf Mark (fünf sFr, 35 öS, alles inklusive)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen:
Clubmag alle vier Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift:
SMGBFC
Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27
Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten:
kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das monatl. erscheinende Clubmagazin 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder:
über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Hotline, Clubrabatte

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift:
Wilhelm van Beek
Schmelenheide 30,
4194 Bedburg-Hau
Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, monatl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener Atari ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen, Beratung auch für Nichtmitglieder

---


Name:
The real wild Dudes
Anschrift:
Tobias Kück
Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven
oder:
Harry Rink
Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
alle zwei Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmagazin, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

---

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift:
Christian Lohmann
Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten:
monatl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubzeitung, monatl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift:
Mario Gatulli
Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49
Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten:
Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubzeitung, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H.
(Amiga User Club Herten)


Soul Crystal
DER SCHRITT IN EINE ANDERE WELT !!
BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.
STARBYTE
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Anschrift:
Timo Gertenbach, Blitzkuhlenstr. 22
4350 Recklinghausen
System/e: alle Amiga
Bedingungen/Kosten:
Besitz eines Amigas, vier Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen:
Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemhilfe, Feten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Rabatte für Mitglieder, Kontakeherstellung

---

Name: PC-Freak-Club
Anschrift:
Jan van der Meulen
Dianastraße 8a, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/375113
oder
Frank Wessely
Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten:
7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen:
Tausch, monatl. Clubzeitung, vierteljährl. Clubdisk, Wettbewerbe
Besonderheiten: k. A.

Name: Blue System
Anschrift:
Frank Willeke
Turmstr. 71, 4220 Dinslaken
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
acht Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 74
Aktionen/Leistungen:
kostenl. vierteljährl. Clubmag, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift:
Oliver Tretbar
Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
drei Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmag, vierteljährl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

---

Name: Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift:
Jürgen Kühn
Sommergasse 105, 6940 Weinheim
Tel.: 06201/56585
System/e:
PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten:
Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen:
zweimal monatl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift:
*4136192 (DOPPELKREUZ!)
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift:
Wolfgang Graßhof
Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e:
Amiga, C-64, PC, Atari ST
Bedingungen/Kosten:
Drei Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
Clubzeitung zweimonatl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift:
Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
unter 18 Jahre DM 36,--/Jahr, über 18 DM 60,--/Jahr
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen:
Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hardware-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 + 93748)

Name:
Multi Atari User Club
Anschrift:
Tobias Geuther
A.-Reinhardt-Str. 73a
O-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
Teilnahme an Treffen eine Mark, sonst kostenlos
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubtreffen

Name: UFO-PC-Club
Anschrift:
Andreas Sticksel
Dreifingerbach 49, 7972 Isny
System/e: PC, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. 18 Mark
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
monatl. Clubmag, Hilfe bei Problemen, Sammelbestellungen, An- und Verkauf, PD

Name:
Amiga-Star-Club
Anschrift:
Marco Schnellbächer
Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e:
Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten:
Schüler: 6,50 Mark monatl., Erwachsene 8 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen:
PD-Versand (monatl. eine Disk), Clubtreffen, Clubmag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

---

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift:
Marco Kreuzpaintner
Teisenhamerstr. 5,
8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, danach monatl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen:
vierteljährl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tausch

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	**L**	**P**	**A**
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Drachen von Laas	**L**	**P**	**-**
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	**L**	**P**	**-**
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye of the Beholder	**L**	**P**	**A**
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Galdregon's Domain	L	-	A
Goto	-	-	A
Gateway Savage Frontier	**L**	**P**	**-**
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	**(L**	**P)**	**A**
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	**(L**	**P)**	**A**
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	**(L**	**P)**	**-**
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	**L**	**P**	**-**
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	**-**	**-**	**A**
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Weapons Luftwaffe	**-**	**-**	**A**
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster V1.0–V2.0	**-**	**-**	**A**
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	**L**	**-**	**-**
Spirit of Adventure	**L**	**P**	**-**
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	**-**	**-**	**A**
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	**L**	**-**	**-**
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	**-**	**-**	**A**
Winzer	**L**	**-**	**-**
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

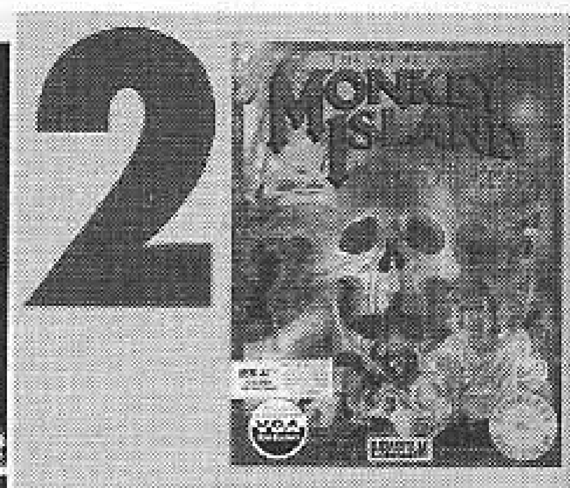
ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1



WING COMMANDER
incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

2



SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga	74,90
Atari ST	74,90
PC	VGA 89,90
PC	EGA 69,90

- komplett deutsch -

3



EYE OF THE BEHOLDER

Amiga	84,90
IBM PC	84,90

	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4. RAILROAD TYCOON	84,90		84,90	84,90
5. WING COMMANDER 2				89,90
6. LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
7. SIM EARTH				84,90
8. BUNDESLIGAMANAG. Prof	79,90			
9. KING'S QUEST 5	94,90			109,90
10. FATE - GATES OF DAWN	79,90			

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA-Megapacks

Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Codename: Ice Man	ADV	104,90	——	104,90	94,90
* Colonel's Bequest The	ADV	104,90	——	104,90	104,90
* Conquests Of Camelot The	ADV	104,90	——	104,90	104,90
* Heart Of China (EGA oder VGA)	ADV	——	——	——	109,90
* King's Quest 3	ADV	——	——	34,90	——
* King's Quest 4	ADV	54,90	——	34,90	104,90
* Leisure Suit Larry 1 VGA-Version	ADV	——	——	——	89,90
* Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	ADV	149,90	——	——	149,90
* Leisure Suit Larry 2	ADV	54,90	——	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 3	ADV	54,90	——	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 5	ADV	——	——	——	94,90
* Manhunter San Francisco	ADV	84,90	——	——	84,90
* Police Quest 1	ADV	84,90	——	84,90	84,90
* Police Quest 1 und 2	ADV	149,90	——	149,90	149,90
* Police Quest 2	ADV	84,90	——	84,90	84,90
* Police Quest 3	ADV	——	——	——	94,90
* Quest For Glory 2	ADV	——	——	——	104,90
* Rise Of The Dragon	ADV	94,90	——	——	94,90
* Space Quest 1	ADV	——	——	34,90	——
* Space Quest 1 VGA-Version	ADV	——	——	——	99,90
* Space Quest 2	ADV	——	——	34,90	——
* Space Quest 3	ADV	99,90	——	84,90	99,90
* Space Quest 4 (EGA/VGA HD-Disks)	ADV	——	——	——	104,90
* Willy Beamish (nur VGA)	ADV	——	——	——	89,90

Internationaler Software-Markt

Spiele mit englischer Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Cruise For A Corpse	ADV	74,90	——	74,90	——
Jetfighter 2	SIM	——	——	——	89,90
King's Bounty	ADV	79,90	54,90	——	79,90
Links Courses Bay Hill Club	SPO	——	——	——	44,90
Links Courses Bountyful	SPO	——	——	——	44,90
Links Courses Firestone	SPO	——	——	——	44,90
Links Courses Hyatt Dorado	SPO	——	——	——	44,90
Links Courses Pinehurst	SPO	——	——	——	44,90
Martian Memorandum	ADV	——	——	——	89,90
Merchant Colony	SIM	74,90	——	——	84,90
Moonbase	SIM	84,90	——	——	99,90
No Greater Glory	SIM	——	——	——	84,90
Rules Of Engagement	SIM	69,90	——	——	84,90
Spirit Of Excalibur	STR	79,90	——	——	89,90
Star Control	SIM	69,90	49,90	——	84,90

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
688 Attack Submarine	SIM	69,90	——	——	79,90
A 10 Tank Killer	SIM	89,90	——	——	94,90
AD & D Action Compilation	COM	84,90	——	——	84,90
AH 73 Thunder Hawk	SIM	74,90	——	74,90	74,90
Air Combat Aces	COM	79,90	——	79,90	89,90
Air-Sea Supremacy	COM	79,90	59,90	——	89,90
Barbarian 2	ARC	69,90	——	——	——
Bard's Tale 3 The	ROL	69,90	49,90	——	79,90
Bard's Tale Trilogie	ROL	——	——	——	89,90
Battle Isle	STR	79,90	——	——	——
Battlechess 2	STR	69,90	——	——	79,90
Battlehawks 1942	SIM	69,90	——	——	69,90
Breach 2	ROL	79,90	——	79,90	——
Broker King	SIM	——	——	——	79,90
Buck Rogers	ROL	89,90	64,90	——	89,90
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90
Cadaver	ADV	74,90	——	74,90	——
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44,90	——	44,90	——
Capcom Collection	COM	79,90	49,90	——	——
Castles	SIM	——	——	——	84,90
Centurion Defender Of Rome	SIM	69,90	——	——	79,90
Challengers	COM	84,90	64,90	84,90	84,90
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90	——	74,90
Champions Of The Raj (AM 1 MB)	SIM	74,90	——	74,90	——
Chaos Strikes Back (AM 1 MB)	ROL	69,90	——	69,90	——
Chuck Yeager's AFT. 2.0	SIM	69,90	——	69,90	79,90
Chuck Yeager's Air Combat	SIM	——	——	——	84,90
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	——	——	——	84,90
Command HQ	SIM	——	——	——	89,90
Conquestador	SIM	——	59,90	——	——
Conquestador Szenario Disk	SIM	——	19,90	——	——
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90	74,90	79,90
Death Knights Of Krynn	ROL	79,90	74,90	——	84,90
Deuteros	ARC	84,90	——	84,90	——
Deutsches Afrika Korps	SIM	——	69,90	——	——
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	SIM	——	19,90	——	——
Double Double Bill	COM	84,90	——	——	——
Drachen Von Laas Die	ADV	69,90	——	——	——
Dragon Flight	ROL	74,90	——	74,90	——
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	——	74,90
Duck Tales	ARC	74,90	——	74,90	74,90
Dungeon Master (AM 1 MB)	ROL	74,90	——	74,90	——
Elite	SIM	69,90	——	——	69,90
Elite Plus (nur EGA/VGA)	SIM	——	——	——	89,90
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	79,90	59,90	79,90	94,90
Epyx Sporting Gold	COM	74,90	——	74,90	74,90
F 117 A Nighthawk	SIM	——	——	——	89,90
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,90	——	89,90	94,90
F 15 Szenario Op. Desert Storm	SIM	——	——	——	44,90
F 16 Combat Pilot	SIM	69,90	44,90	——	——
F 16 Falcon Collection	COM	79,90	——	79,90	——
F 19 Stealth Fighter	SIM	79,90	——	79,90	89,90
Face Off Ice Hockey	SPO	64,90	——	64,90	——
Flight Of The Intruder	SIM	89,90	——	89,90	94,90
Flugsimulator 4 Aircraft Designer	SIM	——	——	——	84,90
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	——	——	——	149,90
Flugsimulator Szenerie Deutschland	SIM	——	——	——	59,90
Full Blast	COM	74,90	59,90	74,90	84,90
Gateway To The Savage Frontier	ROL	——	69,90	——	79,90
Grandstand	COM	84,90	——	——	——
Great Courts 2	SPO	74,90	——	74,90	——
Gunship	SIM	74,90	59,90	74,90	89,90
Gunship 2000	SIM	——	——	——	89,90
Haegar Der Schreckliche	ARC	69,90	——	——	——
Hard Nova	STR	69,90	——	69,90	79,90
Harpoon	SIM	84,90	——	——	109,90
Imperium	SIM	69,90	——	69,90	74,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,90	——	67,90	67,90
Indianapolis 500	SPO	69,90	——	——	74,90
Intelligent Games	COM	69,90	——	——	84,90
It Came From The Desert (AM 1 MB)	STR	84,90	——	——	84,90
Kaiser	SIM	119,90	——	——	——
Kathedrale Die	ADV	89,90	——	——	89,90
Knights Of The Sky	SIM	84,90	——	——	94,90
Legend Of Faerghail	ROL	74,90	——	74,90	74,90
Links (Golf)	SPO	——	——	——	94,90
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90	——	74,90	74,90
Lords Of Doom	ADV	74,90	49,90	74,90	——
Lotus Esprit Turbo Challenge 2	SPO	69,90	——	——	——
M 1 Tank Platoon	SIM	79,90	——	79,90	89,90
Magnetic Scrolls Collection	COM	84,90	——	——	——
Magnum	COM	84,90	——	84,90	——
Manchester United Europa	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
Mario Andrettis Racing Challenge	SPO	——	——	——	74,90
Martian Dreams	ROL	——	——	——	89,90
Master Golf	SPO	84,90	——	84,90	——
Max Pack Compilation	COM	79,90	——	——	——
Megafortress	SIM	——	——	——	84,90
Megalomania	STR	79,90	——	74,90	——
Megatraveller 1	ROL	74,90	——	74,90	89,90
icroprose Golf	SPO	84,90	——	84,90	——
Midwinter 2	SIM	84,90	——	84,90	——
Mig 29 Super Fulcrum	SIM	——	——	——	99,90
Might & Magic 1	ROL	——	64,90	——	84,90
Might & Magic 2	ROL	84,90	——	——	84,90
Might & Magic 3	ROL	——	——	——	89,90
Monster Pack	COM	69,90	——	69,90	——
Movie Premier Collection	COM	79,90	44,90	——	79,90
Dekolopoly	SIM	——	——	——	149,90
Outrun Europa	SPO	69,90	——	69,90	——
PGA Tour Golf	SPO	69,90	——	——	74,90
Pirates !	SIM	69,90	54,90	——	69,90
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,90	69,90	——	79,90
Pools Of Darkness	ROL	——	——	——	84,90
Populous	STR	34,90	——	34,90	34,90
Populous Promised Lands	STR	19,90	——	19,90	29,90
Ports Of Call	SIM	69,90	——	——	89,90
Powermonger	SIM	59,90	——	59,90	——
Powerpack The	COM	69,90	——	69,90	——
R-Type 2	ARC	74,90	——	74,90	——
Rainbow Collection	COM	59,90	44,90	59,90	——
Ralf Glau Edition	COM	84,90	69,90	——	——
Red Baron (EGA oder VGA HD-Disks)	SIM	——	——	——	99,90
Red Storm Rising	SIM	74,90	59,90	74,90	89,90
Return Of Medusa	ROL	74,90	——	74,90	79,90
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Robin Hood	ADV	69,90	——	——	79,90
Robocop 2	ARC	69,90	——	69,90	——
Savage Empire The	ROL	——	——	——	79,90
Schwert u. Magie 1/2 o. 3/4 o. 5/6	ROL	——	29,90	——	——
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79,90	74,90	79,90	79,90
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	——	——	——	94,90
SEGA Mastermix	COM	69,90	54,90	69,90	——
SEGA Smash Hits	COM	74,90	——	——	74,90
Shadow Sorcerer	ROL	79,90	——	79,90	84,90
Silent Service 2	SIM	84,90	——	84,90	84,90
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,90	——	——	44,90
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,90	——	——	44,90
Sim City Terrain Editor	SIM	44,90	——	——	44,90
Sim City und Populous	COM	79,90	——	79,90	79,90
Spirit Of Adventure	ROL	74,90	——	74,90	79,90
Starflight 1	ROL	34,90	24,90	34,90	34,90
Starflight 2	ROL	69,90	——	——	69,90
Stratego	STR	69,90	24,90	——	84,90
Super Monaco Grand Prix	SPO	69,90	44,90	69,90	——
Super Sim Pack	COM	79,90	49,90	79,90	79,90
Swap	STR	69,90	44,90	69,90	69,90
Team Yankee	SIM	84,90	——	84,90	94,90
Test Drive 2 Collection	COM	79,90	69,90	——	84,90
Their Finest Hour	SIM	79,90	——	79,90	79,90
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34,90	——	44,90	34,90
Traders	STR	69,90	——	——	——
Turrican 2	ARC	69,90	44,90	69,90	——
Ultima 4	ROL	74,90	64,90	——	——
Ultima 5	ROL	——	69,90	——	84,90
Ultima 6	ROL	——	79,90	——	89,90
UMS 2	SIM	84,90	——	84,90	94,90
Utopia	ADV	79,90	——	79,90	——
Virtual Reality 1	COM	84,90	——	84,90	84,90
Virtual Reality 2	COM	84,90	——	84,90	84,90
Virtual Worlds	COM	84,90	59,90	84,90	84,90
Warlords	STR	69,90	——	——	84,90
Wayne Gretzky Ice Hockey 2	SPO	——	——	——	84,90
Wild West World mit Spielbrett	SIM	89,90	——	——	89,90
Windows Entertainment Pack	COM	——	——	——	89,90
Wing Commander 1 (HD od. LD-Disks)	SIM	——	——	——	94,90
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	——	——	——	49,90
Wing Commander Secr. Missions 1	SIM	——	——	——	49,90
Wing Commander Secr. Missions 2	SIM	——	——	——	49,90
Winzer	SIM	74,90	——	74,90	79,90
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	ROL	84,90	——	——	84,90
Wolfpack (AM 1 MB)	SIM	84,90	——	74,90	94,90
Wonderland	ADV	84,90	——	84,90	89,90
Wrath Of The Demon	ARC	74,90	——	——	84,90
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	64,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

Alle Angebote solange der Vorrat reicht !

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

CPS FRANK HEIDAK

VERSANDKOSTEN INLAND	
Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND	
Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

neue Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

neue Bestellannahme
Telefon (02 21)25 69 83
Telefax (02 21)25 69 86

Ladenlokal
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... L P A PRG TEST ZUB
.... L P A PRG TEST ZUB
.... L P A PRG TEST ZUB
L P A PRG TEST ZUB

Bitte ankreuzen

Kundenmagazin (kostenlos)

American Express Cards · Diners Club International · VISA · Eurocard

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

Auftraggeber

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

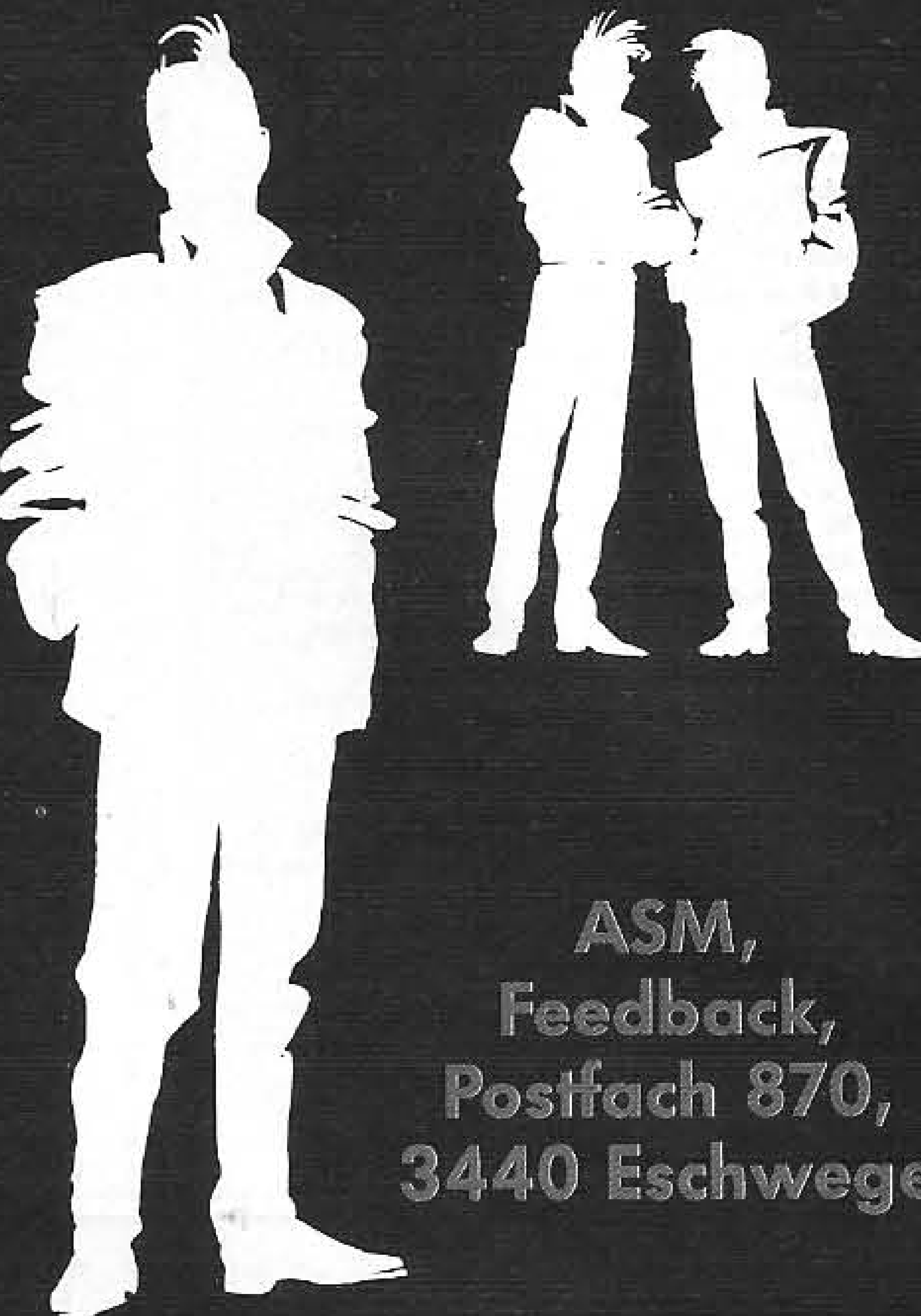
Telefon: ....

Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....

Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: ....

Hi Freaks,

ein neuer Tag, eine neue Underground-Seite. Nachdem letztes Mal die Amiga-Szene beleuchtet wurde, wenden wir uns heute dem Atari ST zu. Übrigens ist der 'ST' der einzige Computer, auf dem wir bisher Demos von Euch bekommen haben. Das muß sich ändern. Also, Ihr PC-, C-64- und Amiga-Freaks, wenn ihr irgendwo grafische und 'soundige' Meisterwerke auf Eurem System rumfliegen habt, dann nichts wie her damit. Die Adresse dürfte ja bekannt sein:



**ASM,
Feedback,
Postfach 870,
3440 Eschwege**



Eines der vielen Depack-Bilder



Auf zum nächsten Part

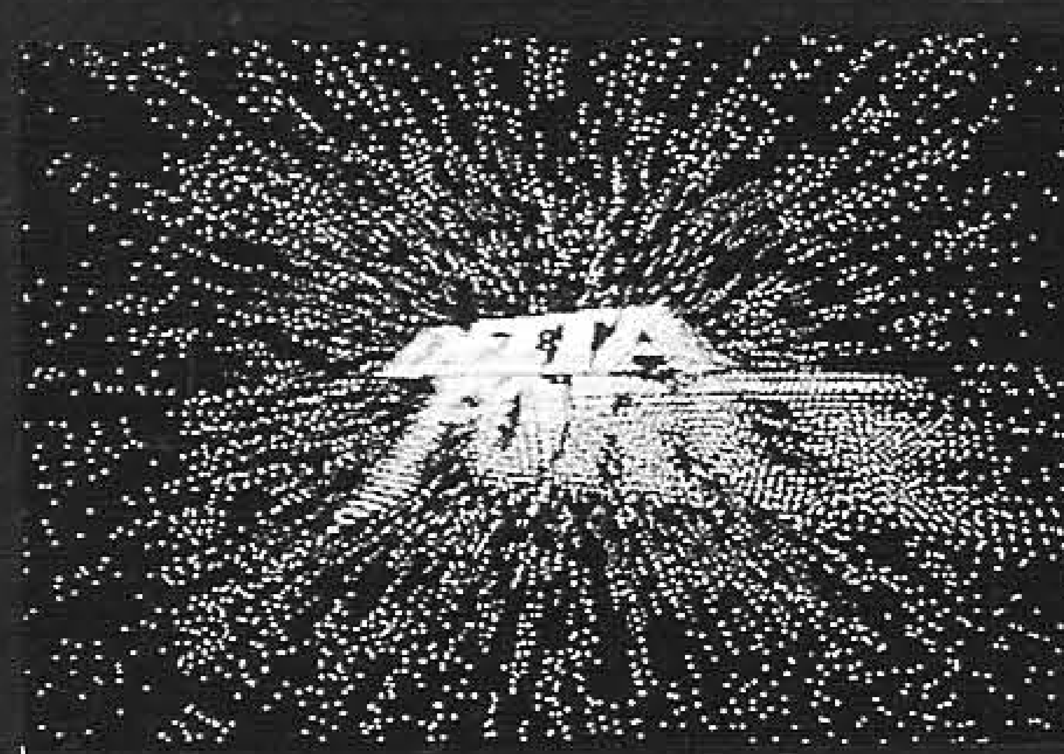
Im Gegensatz zu dem recht kleinen und in sich abgekapselten illegalen Teil der Atari ST-Szene, sind auf diesem Computer eine ganze Menge reine Democrews entstanden. Neben den vielen kleinen unabhängigen Gruppen gibt es eine große 'Dachgesellschaft', die sich 'The Union' nennt. Unter diesem Label sind einige der besten Democoder vereint, die der Atari zu bieten hat. Namen wie *BMT, CY, Electra, Overlanders, ST Connexion, Legacy, Naos, Future Minds, Mystic, Scum of the Earth* und *Delta Force* dürften jedem ST-Freak bekannt sein. Letztere (Delta Force) haben uns zwei ihrer 'The Union'-Produktionen zukommen lassen.

PUNISH YOUR MACHINE

Hauptsächlich wurde dieses Zwei-Disketten-Demo von der Gruppe Delta Force auf der International Coder Conference '91 von The Union programmiert, wobei auch fast alle anderen Untergruppen mit einem Guestpart vertreten sind. Nach dem kurzen Intro landet man in dem Hauptmenü, wo man per Cursortasten die verschiedenen Teile anwählen kann. Die Effekte im Megademo sind reichhaltig und gut. Eine kleine Auswahl: schnelle Dot-Kugeln, Vectorgrafik, Hardwarescrolling (mit und ohne Farbeffekte), Vectorbobs, Vectorscroller, Bobscroller und so weiter. Als kleinen Bonus gibt es noch ein (obligatorisches) Resetdemo, das den User mit 8200 (!) Dots überrumpelt.

SYNTAX TERROR

Das nächste Demo aus dem Hause Delta Force & Co. Allerdings ist dieses Teil schon ein wenig älter, was man auch



Mit 8260 Dots im Hyperspace



How about some Bobs?



Eine Dots-Sphere

an den nicht ganz so spektakulären Effekten erkennen kann (Ja, ja, schon klar, vor einem Jahr war das Demo wahrscheinlich genauso gut wie P.Y.M.). Auch hier kann man in einem Menü die unterschiedlichen Parts dieses Ein-Disk-Demos anwählen. Neben den Delta Force Parts gibt es auch hier wieder Guestparts einiger anderer Union-Mitglieder zu sehen. Hauptsächlich ist das Demo auf Farbspielereien aufgebaut, wie man das auch von den alten Amiga-Sachen kennt (Dort wären das dann 'Copppereffekte', aber da es auf dem Atari keinen Copper gibt. . .). Trotzdem ist auch dieses Demo auf jeden Fall sehenswert.

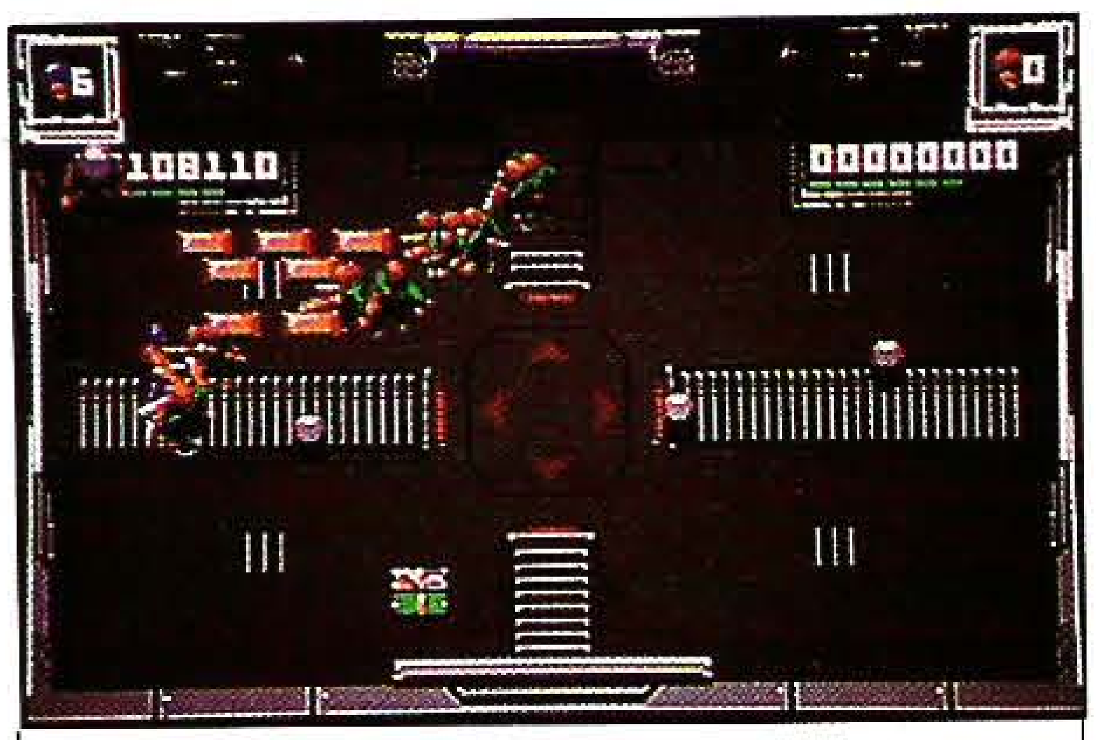
OOH CRIKEY WOT A SCORCHER

Zur Abwechslung mal kein Union-Demo, denn dieses Teil mit dem seltsamen Namen kommt von den Lost Boys aus England. Um die Parts starten zu können, muß man ein Raumschiff durch eine schnelle 3D-Landschaft steuern und auf den Landeflächen sicher aufsetzen. Auf der einen Diskette sind inklusive Resetdemo acht verschiedene Parts untergebracht. Jedes Demo hat hierbei einen eigenen Namen und ein gut gezeichnetes Decrunch-Bild. An Effekten hat das Teil folgendes zu bieten: ein Super-Duper-Techno-House-Blink-Blitz-Bumm-Bumm-Demo, Hardwarescrolling, Zoomeffekte, hüpfende Blazer, Vectorbobs, Chainsaw-Massacre (Glücksbärchies must die!) und ein Resetdemo mit einigen Parallaxbalken und anderen Farbeffekten.

Das wars auch schon im großen und ganzen. Ein paar Shake-Hands für die freundliche Unterstützung gehen an *Delta Force* und *Tyrem of The Respectables*. Ansonsten gilt die Devise: Laßt Bilder sprechen.

Bye, Euer Lars

Herzlich willkommen zur neuesten Ausgabe unserer Sendung SMASH TV. In dieser Game-Show kann man sagenhafte Preise wie Toaster, Videorekorder und Mikrowellengeräte in wahrsten Sinne des Wortes aufsammeln.



Auf diese Skins könnt Ihr ballern.

Hopp oder FLOP?

SMASH T.V.

System: C-64 & Atari ST (getestet), Amiga, Amstrad, Spectrum, **empf. VK-Preis** C-64 (Disk) ca. 50 DM, ST ca. 80 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Mit auf der Bühne stehen jede Menge Gegner, unter anderem Skinheads, die es zu eliminieren gilt. OCEAN hat uns also ein Spielchen beschert, in dem nach Herzenslust rumgeballert werden darf. Die Studiokamera nimmt das Geschehen vor (unsichtbarem) Publikum aus der Vogelperspektive auf. Mit acht Leben auf dem C-64 und einem Continue mit weiteren drei Leben (der Atari schenkt einem sieben Leben und ebensoviele als Continue) muß man sich durch vier Arenen schießen, was in beiden Fällen nicht gerade einfach ist.

Zum einen wird man von Brutalo-Kojaks mit Baseballschlägern angegriffen, zum anderen muß man auch aufpassen, wo man hinlatscht, denn einige Symbole, die da so rumliegen, bringen nicht etwa einen der Preise (PS: Ich bin stolzer Besitzer von achtzehn Videorekordern, 16 Toastern usw.), sondern den Tod.

Beim ST wird man von so vielen Skinheads auf einmal angegriffen, daß man nicht mehr erkennt, wo man sich eigentlich befindet. Am besten also stehenbleiben, rumballern und sich von dem einzelnen Typ vor einem, der dauernd mit seinem Schläger ausholt, nicht irritieren lassen – die Schläge treffen nämlich nicht. Typisch Skins: In der Gruppe mächtig, als Einzelne schmächtig.

Im weiteren Verlauf der Show wird man von irgendwelchen Mutanten beschossen, die natürlich schwerer zu vernichten sind als die Zeitgenossen in den Bomberjacken. Jene segnen beim Atari übrigens mit einem äußerst appetitlichem „Bluterguß“ das Zeitliche, beim 8-bit-Rechner verschwinden sie ohne großes Aufsehen. Am Ende steht der Showmaster als Hauptgegner – doch bis dahin ist es ein weiter Weg, den es nicht zu gehen lohnt – auf keinem der beiden Rechner. Der kleine Commodore kann optisch und akustisch nicht überzeugen, einen Highscore gibt es nicht. Beim Atari hingegen sind es die Kollisionsabfrage und die deutliche Übermacht der Feinde (des Bösen etwas zuviel).

Wenn es nicht schon eine deutsche Game-Show ähnlichen Titels geben würde, wäre „Hopp oder Flop?“ viel treffender als SMASH T.V. - das Spiel dürfte nämlich, wenn ich mich nicht sehr täusche, der nächste Kandidat für ein gewisses Gremium werden. Diesem wünsche ich bereits jetzt „gute Unterhaltung“...

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	ST/C-64
Grafik	5/3
Sound	5/3
Spielablauf	1/2
Motivation	1/2
Gesamtnote	1/1

»MIES«

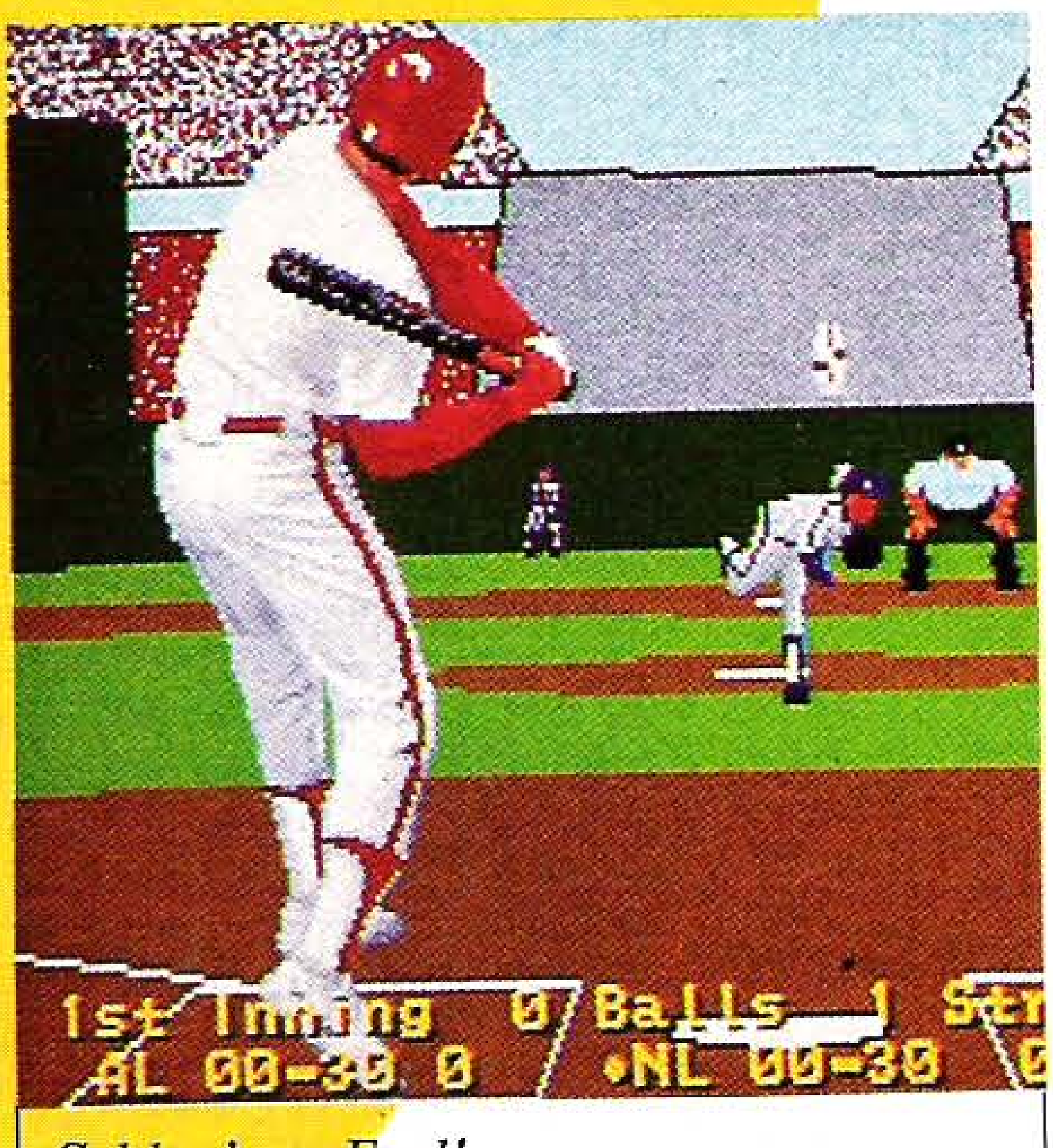
ZAHLEN-SCHIEBEREI

EARL WEAVER BASEBALL II

System: PC (EGA, VGA, MCGA, AdLib, Roland, Keyboard o. Joystick, HD empf.), **empf. VK-Preis: ca 100 DM, Hersteller:** Mirage Graphics/ Electronic Arts, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Earl Weaver läßt wieder die Keulen schwingen: Im zweiten Teil von EARL WEAVER BASEBALL läßt der Star der amerikanischen NBL neun All-Star-Teams auflaufen, die von ein bis zwei Spielern über den Rasen gehetzt werden. Natürlich ist das Gameplay neben all den üblichen Spielfeatures kräftig „improved“, sprich erweitert worden. Fast scheint es gar, als habe der Strategie-Lieferant SSI seine Hände im Spiel gehabt, denn die Fülle von strategischen Optionen in gewohnt ärmlichen Scroll-Menüs läßt eher an die Schlacht von Gettysburg denn an ein Baseballspiel erinnern. Von dem besorgt erfragten Wurfarm des Pitchers über verschiedene Kamera-Einstellungen bis hin zu Offensiv- und Defensiv-Taktiken des Meisters persönlich ist alles vorhanden.

Ans Eingemachte geht es jedoch erst, wenn das Spielfeld betreten wird. Und da ist die Überraschung dann groß: Riesige, grobkörnig gezeichnete und in der Perspektive völlig verzerrte Figuren stehen auf dem Platz herum und versuchen sich im Werfen, Schlagen und Erhaschen des ruckelig über den Screen torkelnden Balles. Als Werfer ist man noch halbwegs gut dran, denn immerhin können per Tastenkombination 243 Wurfvarianten gezirkelt werden, dazu die Wurfintensität durch Gedrückthalten einer Taste. Als Batter, sprich Schlagmann, wird man jedoch nur einen Bruchteil dieser 243 Würfe auf die Keule bekommen, vollzieht sich doch die Schlagbewegung im völligen Einklang mit dem Ruckelflug des Balles.



Schlag' zu, Earl!


Wahrlich ein Trauerspiel, das da von dem Renommierverein namens ELECTRONIC ARTS auf die Menschheit losgelassen wurde. Müde Zahlenschiebereien sind eben bei einem Sportspiel noch kein Ersatz für prächtige Spielbarkeit!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	7
Realitätsnähe	4
Motivation	4
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«


SEIT 6. DEZEMBER AM KIOSK . . .
DAS STARKE STÜCK
SPECIAL
Mit:
LARRY V
POLICE QUEST III
WING COMMANDER II
DEATH KNIGHTS OF KRYNN
DAMOCLES
DRACHEN VON LAAS
MARTIAN DREAMS
. . .
SONDERAUSGABE 14
aktueller software markt
SPECIAL
LÖSUNGEN:
LARRY 5
POLICE QUEST 3
MARTIAN DREAMS
WING COMMANDER 2
DEATH KNIGHTS
PLUS:
DAMOCLES
HARD NOVA
PLANETFALL
DEMON'S TOMB
DRACHEN VON LAAS
& mehr . . .
GAME BOY SPECIAL
DIE BESTEN SPIELE
ZU GEWINNEN:
10 GAME BOYS!
aktueller software markt · Alles über Computer- & Videospiele · Secret Service
& SUPER GAME-BOY-SONDERTEIL
. . . AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Eierweitwurf

RUGBY THE WORLD CUP

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Hersteller.

Nur Wenige blicken durch beim Rugby. Die Mehrzahl der deutschen Sportfans hat nur eine vage Vorstellung von dem, was beim Rugby genau passiert. Zwei Mannschaften versuchen, ein ledernes Ei in die Endzone des Gegners zu tragen, wobei es nicht immer zimperlich zugeht. Da ist es eigentlich recht löblich, daß DOMARK uns mit dem Game RUGBY – THE WORLD CUP die Feinheiten dieses Sports ein wenig näher bringen will. Diese sportgeschichtliche Unterrichtsstunde beginnt schon in der Anleitung, in der ein kleiner Abriß zur Entwicklung dieses Sports genauso wenig fehlt wie die Erklärung der Spielregeln.

Im Gegensatz zum Fußball darf der Ball nur nach hinten oder zur Seite gespielt werden. Wird der Ball ins Aus gespielt, stellen sich die Spieler in einer Gasse auf, in die der Ball dann geworfen wird. Diese beiden – und noch einige andere – Regeln muß man erst einmal verinnerlichen, bevor man mit Erfolg gegen den Computer antreten kann. Aber auch an einen Zweispielermodus wurde gedacht.

Das eigentliche Gameplay leidet jedoch unter ein paar Umständen: So ist es nicht möglich einen Spieler auszuwählen, den man kontrollieren möchte – der Computer übernimmt dies. Das ist besonders ärgerlich, wenn man gerade kurz davor ist, einen gegnerischen Stürmer zu Fall zu bringen.

Nicht besonders glücklich finde ich auch, wie die Frage des Ballbesitzes nach einem Gedränge oder einer Gasse entschieden wird. Wer den Joystick am schnellsten hin und her bewegt, bekommt den Ball. Hier wäre meiner Meinung nach eine Art „Ausschnittvergrößerung" angebracht gewesen. Auch ist die Grafik etwas zu blaß und klein geraten. Der Sound ist eigentlich nicht der Rede wert.

Beim Preis von 50 Märkern ist dies alles noch in Ordnung – ich persönlich halte mich jedoch an das Motto: Schuster, bleib' bei deinem Fußball. ■

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	3
Realitätsnähe	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«



Wem's gefällt: Knallhartes World Cup RUGBY

Sturzflug in die Höhle

DRAGON FIGHTER

System: Amiga (1 MB), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Idea, Italien, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2.

Ganz neu ist die Idee des drachenreitenden Heldens zwar nicht, aber die Umsetzung von IDEA, die für DRAGON FIGHTER verantwortlich zeichnen, kann sich auf jeden Fall sehen lassen. Die Story des Games ist folgende: Alle zehn Jahre findet ein Ritterturnier statt, dessen Gewinner das Land für die nächsten zehn Jahre regiert. Doch der Weg zu diesem Turnier ist weit und voller Gefahren. Der Held bewegt sich von Stadt zu Stadt, wobei es in der Nähe jeder Stadt zwischen einer und vier Höhlen zu durchqueren gibt. Daß diese Höhlen mit Monstern nur so vollgestopft sind, versteht sich schon fast von selbst. Wenn eine Höhle erfolgreich entmonstert worden ist, kann der Held in einem Laden Station machen, wo er allerlei nützliche Extras erwerben sowie erlittene Schäden durch Heiltränke wieder kurieren kann. Des Weiteren besteht in jeder Stadt die Möglichkeit, in einem Gasthaus sein Kapital beim Glücksspiel zu vermehren oder zu verlieren. Sind alle Höhlen einer Stadt durchquert, macht man sich auf den Weg zur nächsten Stadt, bis man endlich beim Turnier ankommt. Grafik und Animation sind gut gemacht, das Scrolling ist einwandfrei und der Sound ist ebenfalls gelungen. Die Anleitung erklärt an Hand von Bildern alles Wesentliche, hätte meiner Meinung nach jedoch ein wenig ausführlicher sein dürfen. Durch die Möglichkeit, im Laden diverse Extras zu erwerben, erhält dieses Game eine nicht unwesentliche Strategiekomponente. Man sollte sich genau überlegen, wofür man seine zumeist spärlichen finanziellen Mittel einsetzt, zumal für den Weg von Stadt zu Stadt noch eine bestimmte Reserve zur Verfügung stehen muß.


Einer von vielen Gegnern des DRAGON FIGHTERs

Diese technisch gut in Szene gesetzte Mischung aus Action und Strategie sollte man sich zumindestens 'mal anschauen. ■

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Abenteuer, Aktion und Humor in einer phantastischen, mittelalterlichen Atmosphäre

Erleben Sie die lustigen Abenteuer der drei pfiffigen Kobolde, die auszogen, um ein Heilmittel für ihren kranken König zu suchen...



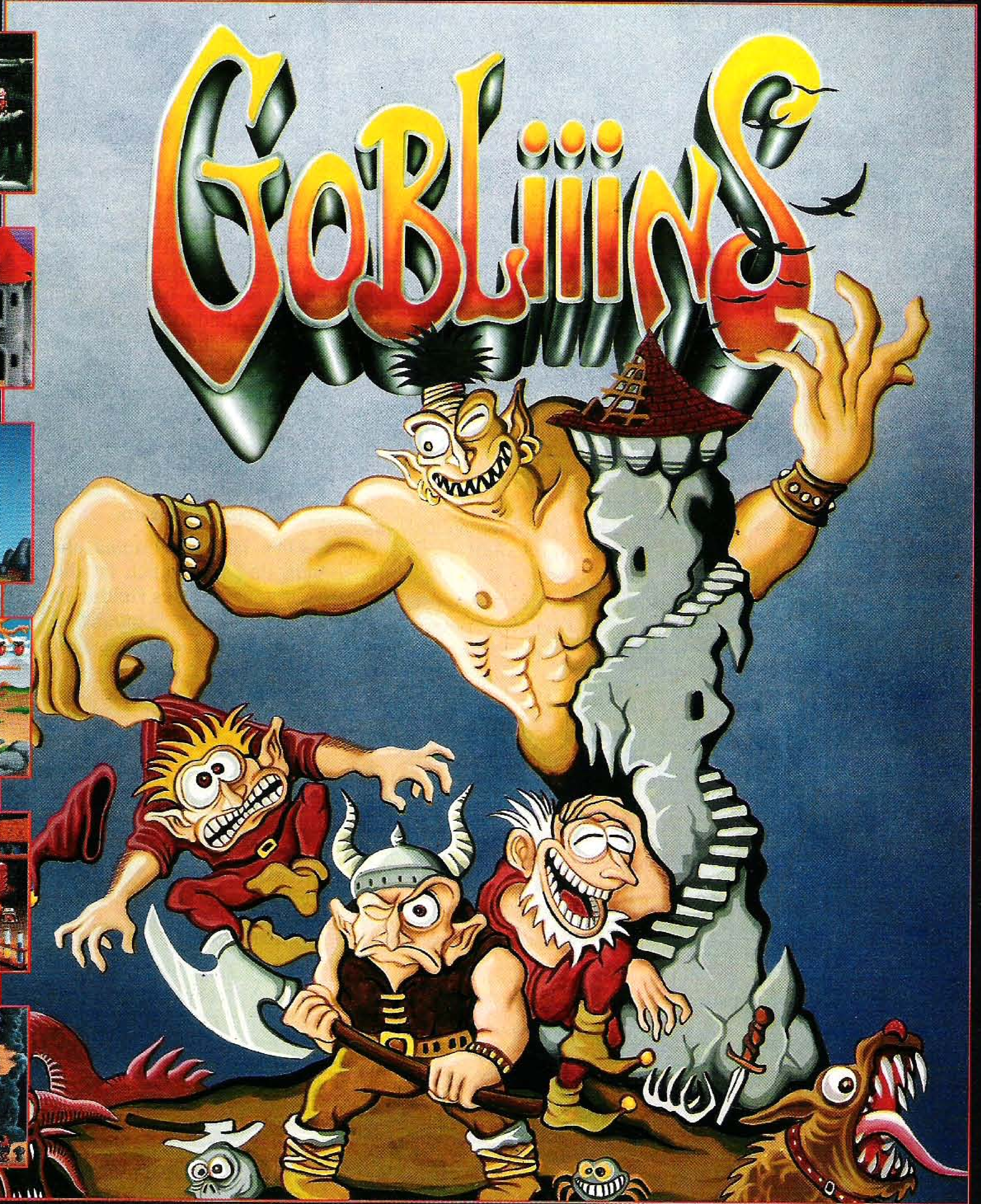












Oups, der Techniker, Ignatius, der Magier und der Krieger Asgard sind immer am Bildschirm präsent. Wählen Sie eine dieser Figuren aus, und setzen Sie sie, entsprechend ihrer Fähigkeiten, ein.
Doch Vorsicht, mit Überraschungen müssen Sie rechnen...!

Verfügbar auf
PC 5.25", 3.5
Amiga
Atari ST
PC mit Festplatte

BOMICO-Spiele sind in großen Kaufhäusern und guten Fachgeschäften erhältlich.

BOMICO GmbH
Am Sudpark 12
D-6092 Kelsterbach

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?

BOMICO SERVICE-LINE: 06107-62067

Der Mond ist aufgegangen

MOONFALL

System: Amiga (getestet), Atari ST, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** 21st Century Entertainment, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Erstmals hat ein Mensch die Handelserlaubnis auf 'Frontier Alfa' bekommen. Mit einem Frachter der Klasse X-Terminus ausgerüstet, schwirrt er von einer Mondbasis zur anderen und handelt um seine Freiheit.

Soweit die Hintergrundgeschichte des Spiels Moonfall aus dem Hause 21st Century Entertainment. Die ganze Weltraum-Handelei entpuppt sich als ein reichlich abgespeckter *Elite*-Verschnitt. Wie bei dem legendären Vorbild ist auch dieses Raumschiff mit allerlei Waffen und technischem Schnickschnack ausgerüstet, der das Überleben auf dem Mond erleichtern soll. Neben dem Standard-Laser vorn stehen uns noch Raketen, Minen und andere Gerätschaften in begrenzter Stückzahl zur Verfügung.

In den zahlreichen unterirdischen Mondstationen kann man neben der zu handelnden Fracht natürlich auch Waffen aller Art nachkaufen. Allerdings muß man erstmal ganz schön Kohle machen, bevor man überhaupt in ihren Genuß kommen kann – die Preise auf dem interplanetarischen Waffenmarkt sind nämlich nicht von Pappe.

Die technische Seite des Games kann man als gelungen bezeichnen. Die Vektorgrafik der Flugszenen ist flott und nett anzusehen. Kleine Berge und Felsspalten hier und da, Sonnenauf- und Untergang sowie ein ansprechender Titelsound runden den (guten) Eindruck ab.

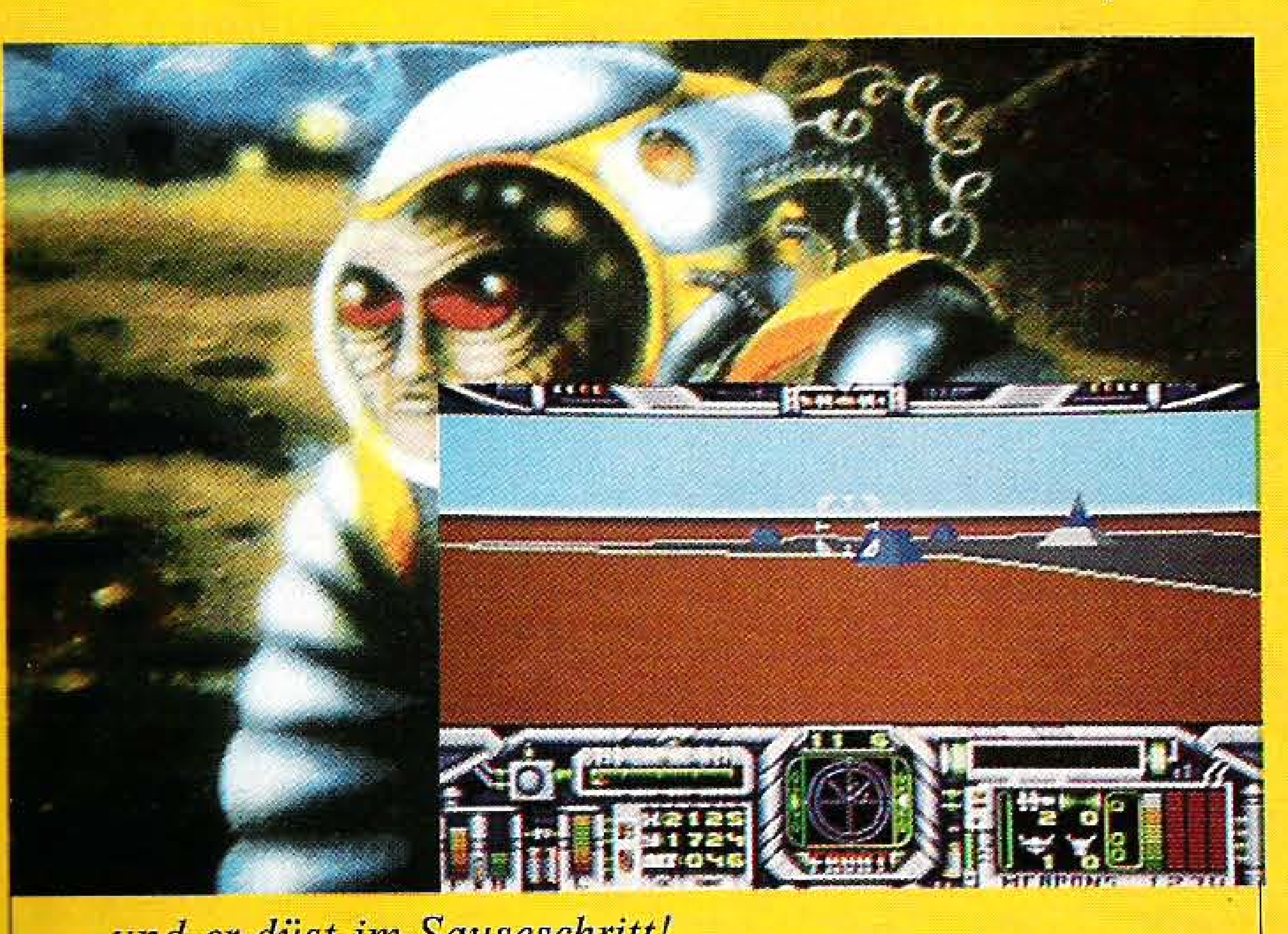
So weit, so gut, wenn da nicht dieser kleine Schönheitsfehler wäre, der das Game fast unspielbar macht. Trifft man nämlich auf ein Piratenschiff (und das passiert so alle fünf Minuten), nimmt es unser Schiff unter Dauerbeschuß, bis wir den Löffel reichen. Gegenwehr ist schlecht möglich, da sich das Piratenschiff geschickt aus unserem Schußkreis fernhält. Deshalb fällt die Motivation spätestens nach dem dritten Spiel in den Keller, und die Bewertung ebenso. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	2
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«



... und er düst im Sauseschritt!

Mörderisch

DEATH-BRINGER

System: Amiga (getötet), ST, PC und C-64 killen später, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Empire, Basildon, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.



Paradiesisch! Foto: Amiga

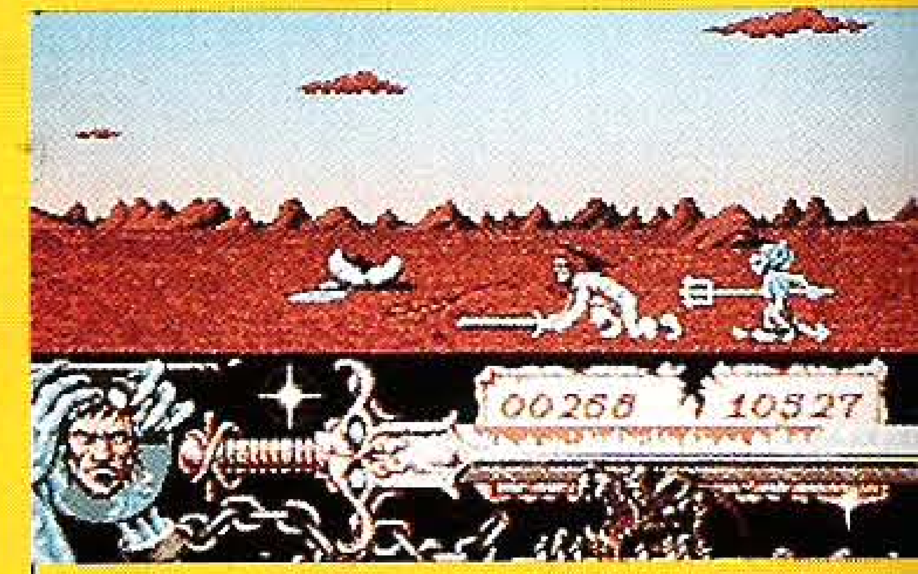
Karn, der Barbar, steht der Gesellschaft für kreatives Armageddon und der Liga der außergewöhnlich bösartigen Zauberer im Wege. Um ihn zu vernichten, hat sich der Dämon Abaddon in ein magisches Schwert namens Deathbringer verwandelt, das natürlich ausgerechnet Karn in die Hände fällt. Jener macht sich nun auf den Weg, um die Zauberer zu besiegen und Abaddon aus seiner Sklaverei zu befreien.

Dies läßt Schlimmes ahnen, und tatsächlich ist die Hauptaufgabe des Helden in Deathbringer, möglichst alle Feinde mit einem oder mehreren Schwerthieben um die Ecke zu bringen. Denn: Je mehr Blut an der Klinge, desto schneller verheilen eigene Verletzungen.

Und die Gefahr für Leib und Leben ist groß. Sei es ein gerade aus dem Ei geschlüpfter Mini-Saurier, der schon fleißig Feuer spuckt, Vögel, die Hitchcock-mäßig auf einen losgehen oder kopf- und hirnlose Gestalten, die mit einer „Mistgabel" oder unbewaffnet angreifen – zur Ruhe kommt man bei Empires Game nicht.

Zum krönenden Abschluß der Level erwarten einen natürlich Endgegner, die vergleichsweise leicht zu besiegen sind. Schließlich tapst man auch noch in Fallen rein, was zum sofortigen Verlust eines Lebens führt (dank mehrerer Continues braucht man aber nicht von vorne zu beginnen).

Die Grafik ist nicht immer „gut". Vor allem bei den Endgegnern hätte ich mir mehr



Aua . . . das piekst!

Bewegung gewünscht. Wer den Trick raus hat, wird die Bösewichter ohne weiteres besiegen können.

Wie lange sich das Game auf dem deutschen Markt halten wird, ist ohnehin fraglich, denn (Achtung: Nun spricht der Moralapostel!) es geht hier wirklich ums Töten. Interessante Randerscheinung: Während des Tests öffnete sich die Tür der DOS Shareware-Redaktion, und die liebe Kollegin rief mir „Mörder" zu. Grund waren die realistischen Todesschreie meines Helden gewesen.

Und da besagter Schrei schon mehrfach Grund zur Aufregung war, dürfte auch diesem Game ein ähnliches Schicksal widerfahren, zumal der Bogen hier wesentlich weiter gesponnen wurde. Die Wertung ist übrigens aus spielerischer Sicht, ohne erhobenen Zeigefinger. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6-8
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

Ausgewählte Spitzenspiele für den Commodore C64!





Zweimonatlich erscheint diese Spezialausgabe mit ausgesuchten Spielen, die den Vergleich mit teurer Software nicht zu scheuen brauchen. Wieso nur 19,80 DM pro Ausgabe? Betriebsgeheimnis, wird nicht verraten! Was wir jedoch verraten dürfen, sind die vielen aufregenden Games, die es jeden zweiten Monat in Golden Disk 64 gibt!

ZIMMERMÄDCHEN GESUCHT

STEIGENBERGER HOTELMANAGER

System: Amiga (getestet), PC und C64, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM (Amiga), 80 DM (PC), 50 DM (C64), **Hersteller:** Bomico, 6092 Kelsterbach, **Muster von:** Hersteller.

Vielleicht erinnert sich noch jemand an den in der Ausgabe 8+9/91 getesteten *Hotelmanager.* Leider handelte es sich hierbei doch nicht um die endgültige Version, ein paar Änderungen und Verbesserungen sollten noch angebracht werden. Zudem erhielt das Programm einen neuen Titel, nämlich STEIGENBERGER HOTELMANAGER. Ja, richtig gehört, Steigenberger, eine der exklusivsten Hotelketten Deutschlands stieg sozusagen in das Softwaregeschäft mit ein und unterstützte das Programmierteam *First Step* mit wertvollen Tips.

Service ist alles

Ein bis vier Spieler müssen beim Steigenberger Hotelmanager alles drauf und dran setzen, die Nummer 1 im harten Business dieses Gewerbes zu werden. Dabei zeigt man sich nicht immer sehr umgänglich, schickt man doch von Zeit zu Zeit mal eine Schlägerbande bei der Konkurrenz vorbei oder läßt gar einen prächtigen Brand legen.... Selbstverständlich sind kriminelle Machenschaften nicht die Hauptaufgabe des Spiels (leider!?), sondern nur als kleine 'Vorteilsbeschaffung' zu verstehen.



Die Abrechnung gibt Aufschluß darüber, wo das Geld bleibt und herkommt.



»Das Schloßhotel am Wörthersee ist renoviert – und wie!

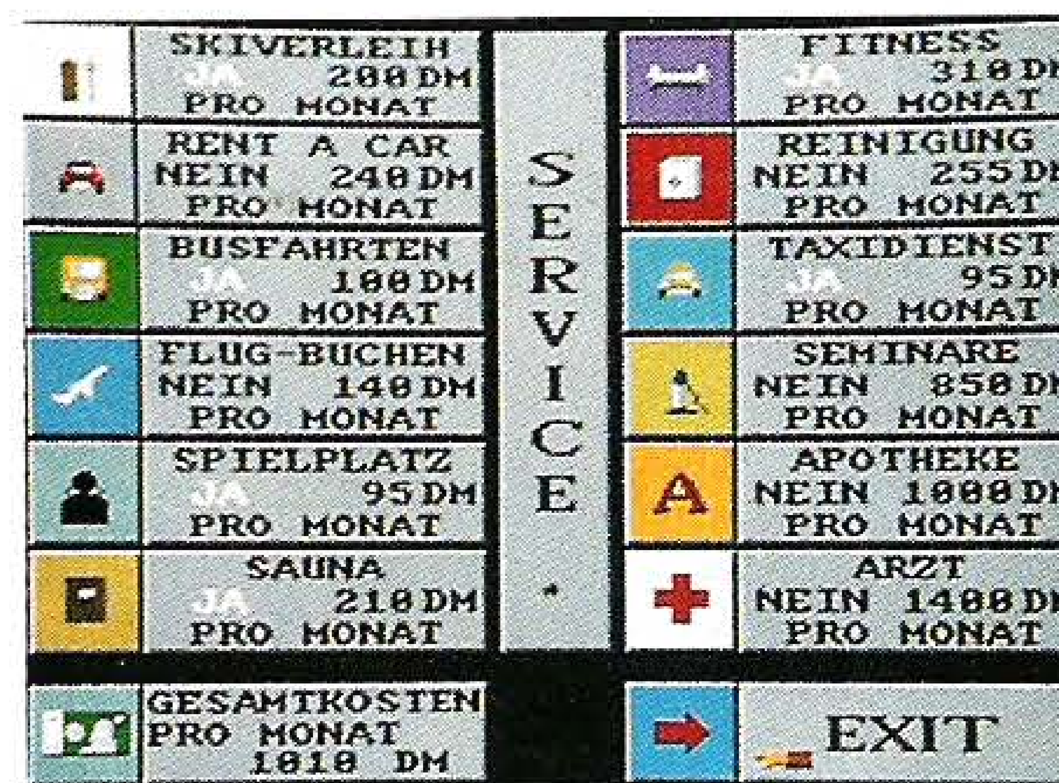
Jeder Spieler startet mit denselben Voraussetzungen, nämlich mit 400.000 DM. Davon kauft man sich eine von vier Pensionen (für große Hotels der höheren Kategorien hat man noch kein Geld), die sich durch Alter, Zimmeranzahl, Lage und selbstverständlich auch durch den Preis voneinander unterscheiden. Eine Menge Extras wie Sauna,



Steigenberger Hotelmanager bietet eine Menge Optionen.

Wäscherei, Fitnessraum, Skiverleih, Apotheke und dergleichen mehr erhöhen den Komfort der Pension deutlich, wodurch dem Gast auch mehr Geld fürs Zimmer abgeknöpft werden kann. Apropos Zimmer: Diese müssen selbst mit Betten, Schränken, TVs, Radios, Computer usw. eingerichtet werden.

Wer auf ein Hotel der nächsten Kategorie übersatteln möchte, muß erst einmal genug Kleingeld anheimsen. Das Überspringen von Kategorien ist nicht möglich, in jeder muß man sich bewähren. Lebenswichtig ist unter Umständen das Abschließen von Versicherungen und das Einsetzen von verschiedenen Werbeträgern, vor allem aber die Einstellung von Personal. Je nach Kategorie der Hotels ist ein bestimmtes Minimum an Köchen, Zimmermädeln, Putzfrauen, Portiers etc. nötig. Wird das Minimum nicht gewährleistet, kommen entweder merklich weniger oder gar keine Gäste! SH bietet eine Masse an Optionen, die an dieser Stelle leider nicht alle aufgeführt werden können. Äußerst lobenswert ist der logische Aufbau des Programms. Es wurde wirklich an alles gedacht, sogar an die sinkenden Besucherzahlen während der sehr schwachen Monate Mai/Juni und September/Oktober. Hier heißt es dann: Preise senken!



Mit dem Service am Kunden sollte nicht gespart werden. *Fotos (3): Amiga*

Eine Abrechnung am Ende eines Monats gibt Aufschluß über die Finanzlage mit allen wichtigen Informationen. Hinzu kommen massig Zufallsereignisse, die Geld bringen oder Kosten verursachen. Dank der Fülle wiederholen sich dieselben Ereignisse – im Gegensatz zum 'Vorgänger' – nunmehr kaum.

Ebenfalls lobenswert ist die (überarbeitete) Grafik, welche sehr übersichtlich und teilweise sogar animiert ist. Fünf(!) verschiedene Sounds sorgen für musikalische Untermalung während des Spielens und verschiedene, editierbare Spielziele für langfristige Kurzweil.

Kurzum: Steigenberger Hotelmanager ist ein rundum gelungenes und mit 'nur' 70 Mark günstiges Programm, das einen guten Einblick in die Problematik der Hotelgastronomie gibt und zudem vor allem im Freundeskreis eine Menge Spaß bereitet. Ein Debut also, das sich 'First Step' kaum gelungener hätte wünschen können. Auf weitere First-Step-Produkte darf mit Spannung gewartet werden. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**8**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Gesamtnote	**10**

»PRIMA«

Bombenstimmung? Nö...

BOSTON BOMB CLUB

System: Amiga, Atari, PC (alle getestet), **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Silmaris, Lognes, Frankreich, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.



Im ersten Level kinderleicht, im zweiten das Ziel kaum erreicht. *Foto: Amiga*

Manchmal wird der erste Eindruck, den man von einem neuen Game anhand einer Previewversion hat, bestätigt. Im Falle von Boston Bomb Club jedoch muß ich meine Vorschußlorbeeren, die ich in der ASM 12/91 verteilt habe, zurücknehmen.

Alle drei 16-bit-Versionen durfte ich nun anschauen. Und keine konnte mich so recht überzeugen. Zur Erinnerung: Eine größtmögliche Anzahl Bomben soll durch einen Parcours zu einem Wassereimer geführt werden, um sie auf diese Weise zu entschärfen. Hierzu müssen einzelne Teile auf dem Spielfeld umgedreht werden.

In Level 1 ist dies recht einfach: Hat man einmal den Weg freigemacht, so rutschen auch die restlichen Dinger so durch. Natürlich muß man schon aufpassen, daß keiner der anderen Herren am Spieltisch einem ins Handwerk, will sagen: in den Parcours pfuscht.

Dann Level 2: Man hat kaum Zeit, sich mit dem Spielfeld vertraut zu machen, schon rutscht die erste Bombe heraus und kurze Zeit später die zweite. Man wird feststellen, daß einige Stellen des Weges unter der Last zusammenbrechen und ein unschönes Loch hinterlassen.



The Name of the Game

Verdeckte Tatsachen

Ewig lange kann man sich auch deshalb nicht aufhalten, weil die Bombe irgendwann explodiert – die Verzögerung läßt sich im Hauptmenü einstellen. Auch hat man hier die Wahl zwischen fünf Levels (als höchstens Level 13), in die man einsteigen kann. Dort z.B. krabbelt ein Baby über den Screen und dreht natürlich, tapsig wie es ist, alles um, was es in die Finger bekommt.

In einem anderen Level verdeckt ein älterer Herr mit seiner Zeitung einen wesentlichen Teil des Weges.

All dies und die Tatsache, daß sich einige „Weichen" nicht stellen lassen, sollen das Spiel schwierig machen – jedoch wird hierbei so sehr übertrieben, daß einem irgendwann die Lust vergeht.

Während die Grafik auf allen drei Systemen ganz guter Durchschnitt ist, stimmt der Sound beim PC überhaupt nicht mehr.

Vor allem auf das süße Babygeschrei wird man verzichten müssen. Die Steuerung über Tastatur und Joystick kann man vergessen, mit der Maus ist sie, genau wie bei Amiga und Atari ok.

Boston Bomb Club will sich an jene richten, die beim Spielen lieber überlegen und dann handeln als umgekehrt. Aus den genannten Gründen dürfte dies leider nicht gelungen sein – es gibt aber auch noch ähnliche Games, die um Einiges schlechter sind. ■

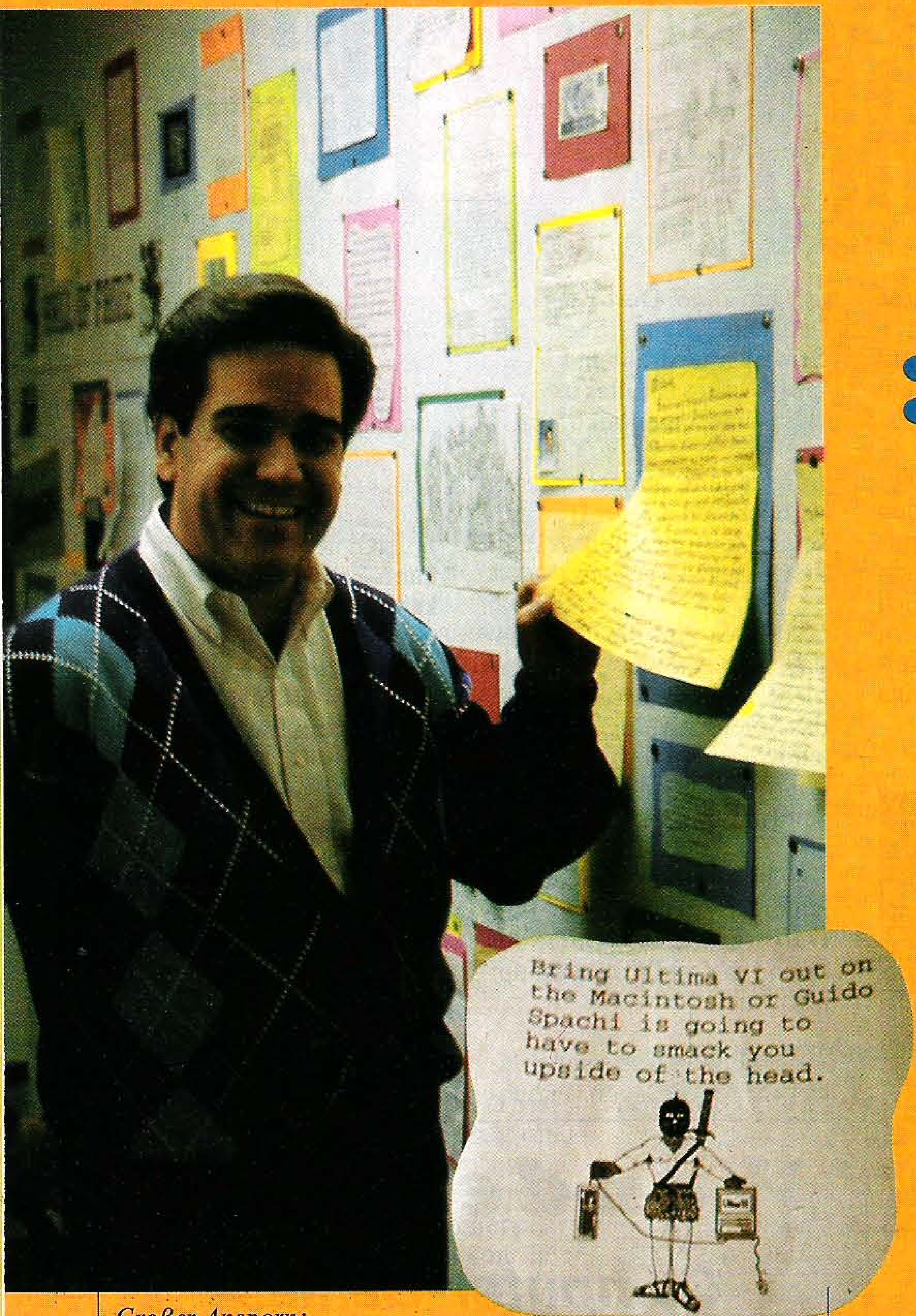
kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound Am, ST/PC	7/2
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

TEXANISCHE TRÄUME



Großer Ansporn: Pressemann Galen Svanas in der Leserbrief-Halle

ORIGIN schlägt aus der Art. Anders als die meisten Softwarefirmen, siedelte sich der heutige Gigant nicht in Kalifornien an. Austin, Hauptstadt von Texas und für zahllose Rollenspielfreaks Nabel der Welt, ist Heimatort der Garriott-Familie. Dort wurde ihre Schmiede aus der Taufe gehoben – der Rest ist Geschichte. Wie arbeitet es sich in den grünen Hügeln um Austin, wer sind die Menschen hinter den Spielen – und was planen sie für dieses Jahr? Wir berichten vom Schauplatz ...



Bald fertig: UNDERWORLD



Planetenmodell in ULTIMA VII

In der Hügelkette um Austin erhebt sich ein unaufdringlicher Gebäudekomplex, Heimat von ORIGIN. *Wild Basin Road* – die Adresse samt Ausblick gaben den Anstoß zum Urwald-Adventure *Savage Empire*. Schauplatz: Das Wild Basin. Derlei „Übergriffe" der Wirklichkeit sind an der Tagesordnung, finden sich – dank eines Wettbewerbs – im neuesten Abenteuer sogar manche Leser wieder! Was 1980 als kleiner Trupp verspielter Studenten begann, hat sich zu einem Giganten mit heute 120 Angestellten gemausert. Robert und Richard Garriott sind, zusammen mit ihrem Vater, Firmeninhaber. Vom Zurücklehnen halten beide nichts – ein Großteil ihrer Freizeit fällt der Spieleplanung zum Opfer.

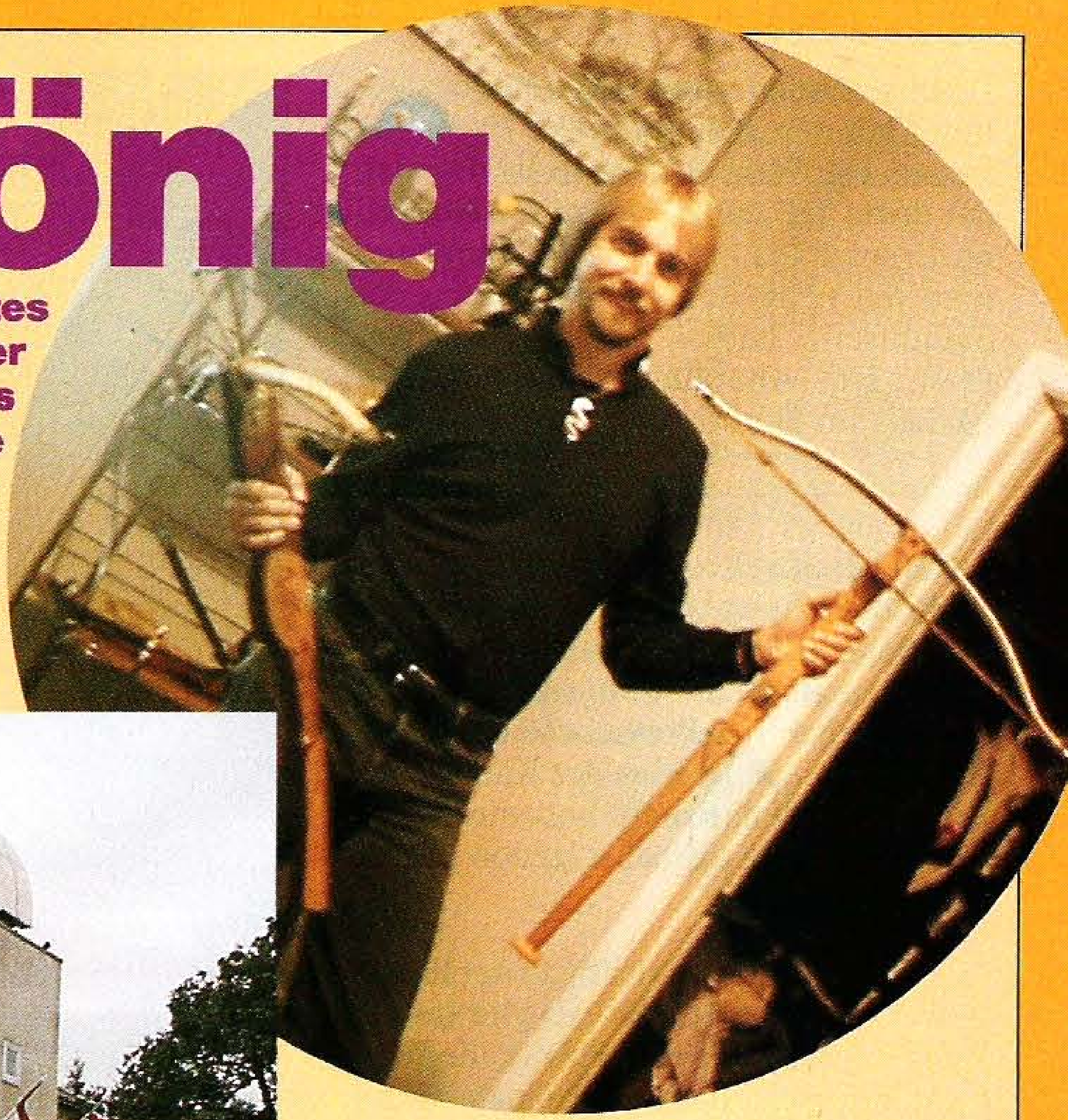
Die Commander kommen

Ein festes Standbein der Rollenspiel-Spezialisten ist die legendäre *Ultima*-Serie, die jüngst in die siebte Runde ging. Seit 1990 sorgen jedoch *Chris Roberts* und sein Team mit den *Wing Commandern* für glühende Joysticks. Chris, schon durch *Times of Lore* und *Bad Blood* bekannt, ist begeistert von den technischen Möglichkeiten der PCs. Jede neue Technologie kommt auch den Schwesterspielen zugute. Der ehemalige Bürorechner ist klarer Favorit der Texaner, doch sollen möglichst viele Spiele auch auf den Amiga umgesetzt werden. Chris versprach, künftig eine flexible Speicherausnutzung einzubauen. So kann das Extended Memory, nicht nur das Expanded, genutzt werden.

Von der rund 90köpfigen Produktionscrew, mit eisernen Nerven und viel Humor von Dallas Snell koordiniert, arbeiten fast alle in den eigenen Gebäuden. Einzige Ausnahme: Das *Blue Sky*-Team um PAUL NEURATH. Durch Projektleiter *„Dr." Warren Specter* mit Origin verbunden, werkelten sie zum Zeitpunkt unseres Besuchs an den letzten Details von UNDERWORLD. Das 3-D-Rollenspiel soll noch 1992 fortgesetzt werden. Was brodelt noch im Hexenkessel? Zwei MISSION DISCS für den WING COMANDER 2 und mindestens eine für STRIKE COMMANDER sind in Vorbereitung. WING COMMANDER 3 und sogar ULTIMA VIII sind vorgesehen. Fans von

Verspielter König

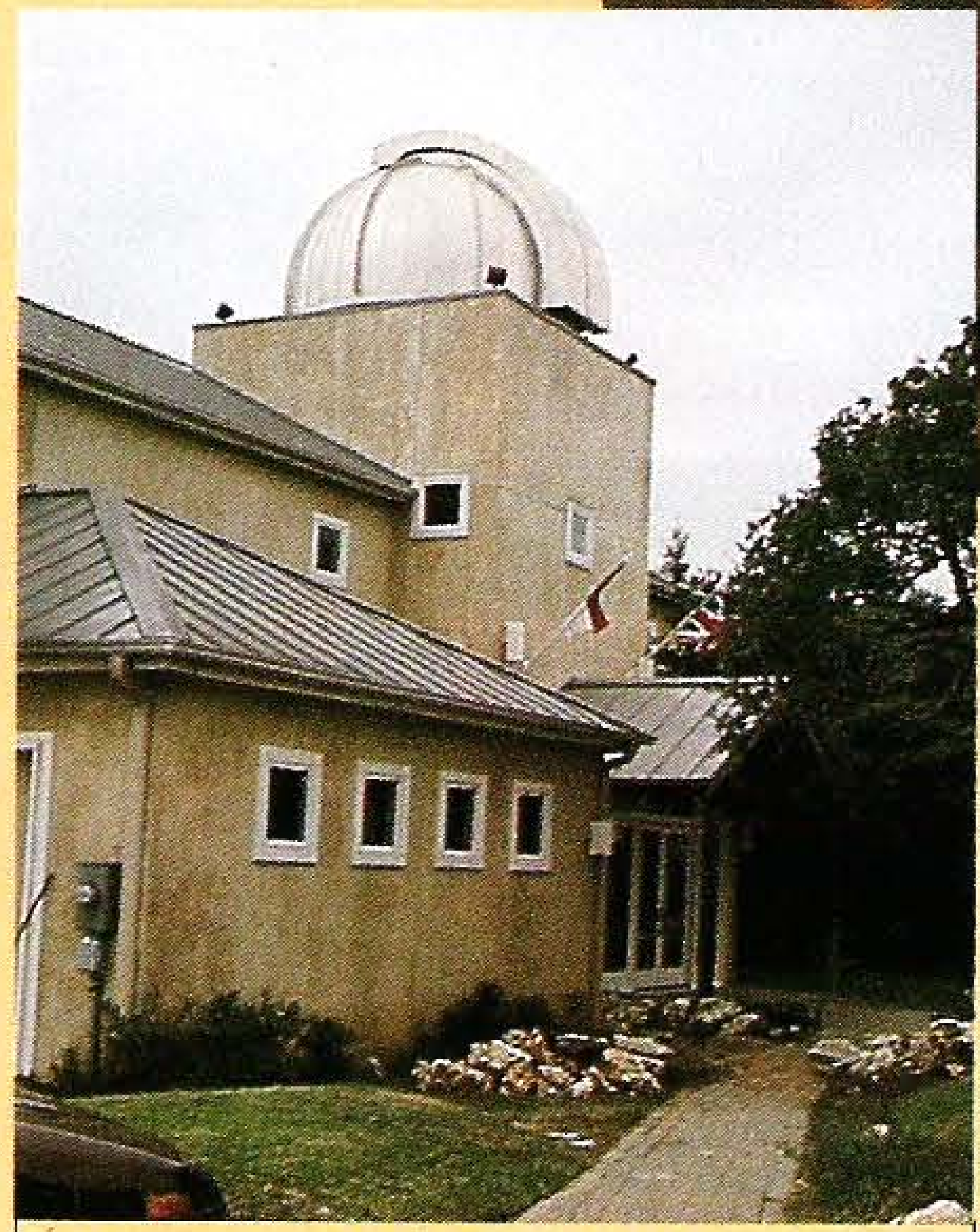
Als RICHARD GARRIOTT vor elf Jahren sein erstes Apple-Rollenspiel, AKALABETH, schrieb, ahnte er nicht, daß es der Grundstock eines Imperiums würde. Heute leiten er und sein Bruder Robert eine Hundertschaft Spielewütiger. Kein bißchen abgehoben, teilen sich die beiden ihre Arbeit: Robert ist viel geschäftlich unterwegs. Richard dagegen läßt seine Phantasie in der ULTIMA-Serie, aber auch in seinem eigenen Haus blühen . . .



Museumsreif: Nicht der Mann, sondern seine wertvollen Waffen!

Stolz führt uns *Lord British* durch sein „Schloß". Am höchsten Punkt Austins gelegen, mit zauberhaftem Ausblick über die Hügelketten, ist es selbst sehenswert. Der moderne Bau mit Kuppelteleskop läßt sich um seine freitragende Konstruktion leicht umgestalten. Ob die Ritterrüstungen beim nächsten Besuch noch in der Vorhalle stehen, läßt sich nur erraten. Vielleicht erschrecken sie den Eindringling in einem der Geheimräume? – Neugierige finden den ungefähren Grundriß von Richards Haus in *Ultima VII* wieder (siehe Fotos)!

„Mich fasziniert es, buchstäblich eine Welt in ein Computerspiel zu packen. Die meisten Persönlichkeiten entsprechen meinen Freunden und Mitarbeitern, von *Ultimas* Iolo (einer meiner besten Freunde) bis zu Dr. Spector (alias Produktmanager Warren Spector) aus *Martian Dreams*." Kommt er eigentlich selbst manchmal zum Spielen? „Leider kaum noch, aber wenn, dann lege ich gerne eine Flugrunde oder einen Lemming-Zug ein. Leider habe ich viel zu wenig Zeit, mir neue Spiele anzusehen. Du glaubst nicht, wieviel Feinarbeit unsere Serien erfordern!"



Hier oben behält Lord British den Überblick.

Ultima VII ist denn auch das erste Spiel, das als Teil einer Trilogie eingeplant wird. Richard: „Die Ähnlichkeiten zwischen den drei ersten Teilen – klassische Hack 'n' Slays – und dem vierten bis sechsten Teil – die Entwicklung ethischer Prinzipien – ergeben fast von alleine zwei Trilogien. Geplant war dies allerdings nicht. Bei Ultima VII bis IX liegt zum ersten Mal ein abgesteckter Handlungsbogen vor. Immer noch sehr fantasy-orientiert, stehen die Charaktere doch vor sehr wirklichkeitsbezogenen Problemen. Was die Details angeht, habe ich noch Hunderte von Ideen!"



Von Texas in den Rechner: Zimmer mit Aussicht.



Ein Haus für ein Königreich: Die Garriott'sche Empfangshalle findet sich in Ultima VII wieder.

Richards Vorliebe für Höhlenforschung wird jetzt schon im Spiel deutlich. Auch an astronomischem Gerät, das er selbst leidenschaftlich sammelt, fehlt es nicht. Ob es dem Team allerdings gelingt, das nervenkitzelnde Bungee Jumping (kalkulierte Stürze am Gummiseil – Origins Gemeinschaftshobby) unterzubringen, bleibt abzuwarten. Vielleicht erfinden Richard und seine Leute dafür eine eigene Bildschirmdarstellung? ■

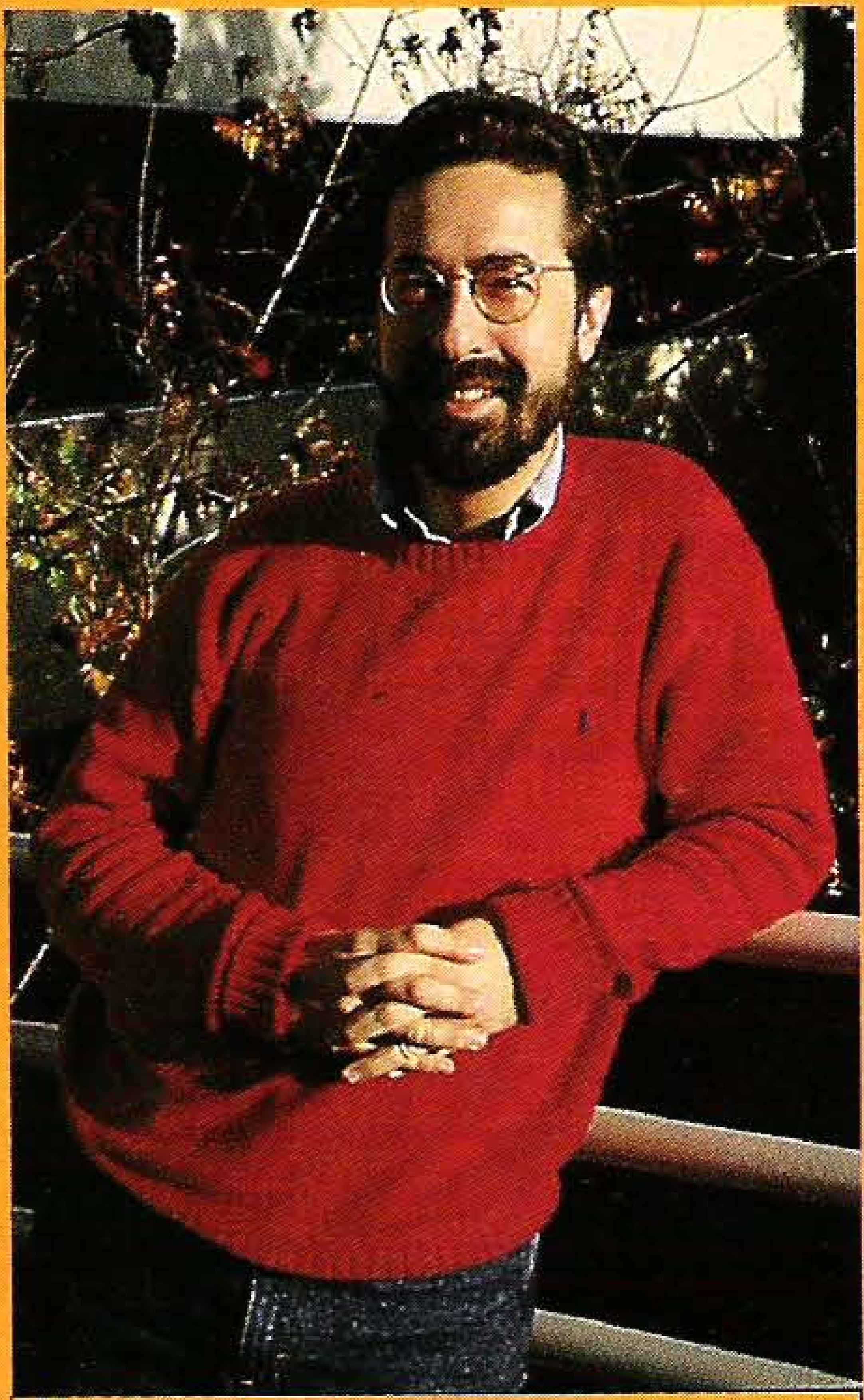
Eva Hoogh

Raumstationen und Planetenbesiedlung können sich auf NEXT FRONTIER freuen. Für Wahl-Britannier ist dagegen der dritte Teil der *Worlds of Ultima*-Reihe. Er spielt in Lord Britishs Heimat und wird die neue Benutzeroberfläche der Stammserie haben. Arbeitstitel: SERPENT'S ISLE. Allerdings wird er wohl frühestens im Herbst fertig.

Futter für Fans

Rund dreißig Leute kümmern sich um Veröffentlichung und Vertrieb der Spiele. Alleine die Hotline lastet drei Mitarbeiter ganztägig aus! *Galen Svanas*, seit dem Herbst US-Pressebetreuer, freut sich über die Briefeflut der Käufer. Die ausgefallensten Briefe bekommen einen Ehrenplatz im hauseigenen „Feedback"-Korridor.

„Die Spieler leben richtig in der Fantasiewelt", schmunzelt er. „Es gibt in den Programmen keinen Winkel, den sie nicht erforscht hätten – beinahe kann ihre Verbundenheit Einem Angst machen . . ."



„Underworld"-Leiter Warren Spector.

Ob die Videospieler auch zu wahren Freaks werden, wird sich erst erweisen. Prüfstein wird die Steuerung. Bei den älteren Spielen noch auf Tasten ausgelegt, muß sie den für Menüs besser geeigneten Knöpfen der Konsolen angepaßt werden. Das Spielgefühl von *Ultima IV* und *V* kann ab sofort auf dem NES geprüft werden. *Martian Dreams, Ultima VI* und *The Savage Empire* werden für das Super Famicom umgesetzt und *Ultima VI* auf CD für das FM Towns vorbereitet. *Wing Commander*-Freunde werden auf die CD-ROM-Spiele für das Mega Drive noch ein bißchen warten müssen. Last, but not least: Der Game Boy. RUNES OF VIRTUE 2, Nachfolger der abgespeckten Britannien-Saga, soll wesentlich gehaltvoller werden.

Allzu schnell geht die Stippvisite vorbei und Eschwege hat uns wieder. Ein Trost faxt uns Galen noch hinterher: Wenn alles gutgeht, können wir Euch schon bald den STRIKE COMMANDER vorstellen!

Eva Hoogh

Ein kugelsicherer Käfig

GUARDIANS

System: PC (512 KByte, CGA–VGA, Soundkarten, Maus empfohlen), **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

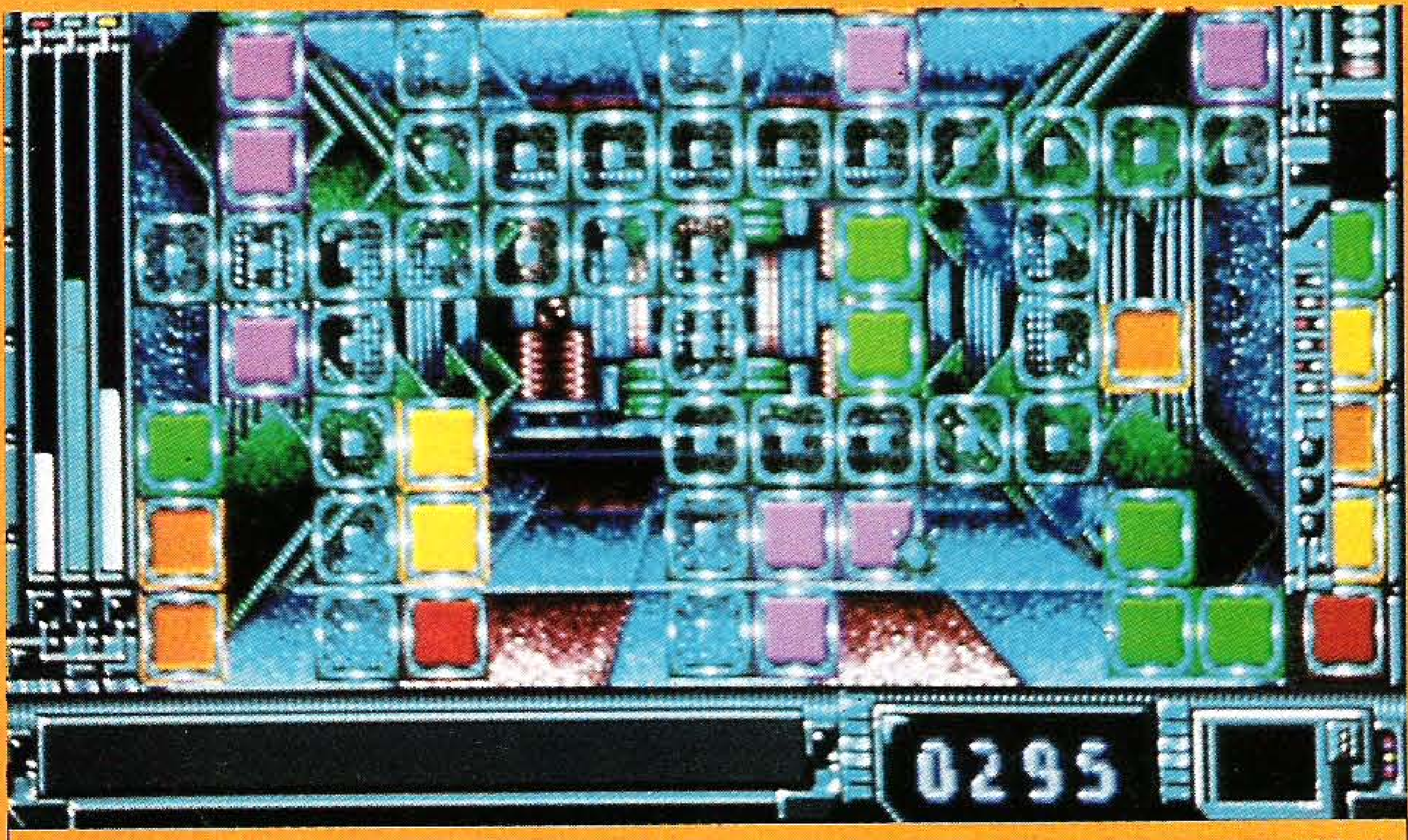
Ein Bild – unendliche Tiefen. Vorne mühe ich mich ab, einen undurchlässigen Käfig zu bauen, von hinten springen immer wieder Kugeln (Triffids) und Magnetstürme (Kugelhäufchen) hervor, die meine Bausteine zerstören. Vorsichtig füge ich den letzten Quader ins gelbe Rechteck, das Gitter wird stabil – doch da entweicht der Triffid frech durch das Nachbarfeld! Wieder wird wertvolle Zeit abgezogen . . .

LORICIEL hat sich mit GUARDIANS ein *Breakout* verkehrt für den PC ausgedacht. Aus jeweils gleichfarbigen Plättchen, die bereits im Bild verteilt sind bzw. am rechten unteren Rand erscheinen, müssen Vierer-, Sechser- oder Neunerblöcke gebildet werden. Sind sie komplett, verwandeln sie sich in undurchdringliches Gitterwerk.

In jedem Bild ist unter Zeitdruck eine bestimmte Punktzahl „abzutragen", dann geht es in den nächsten Level. Der Schwierigkeitsgrad (Zahl der gleichzeitig auftretenden Aliens, der Farben und Auftauchen von Joker-Plättchen) ist in Form bestimmter Spieler anwählbar.

Geht einem die Musik nach kurzer Zeit auf die Nerven, so macht doch das Plättchenschieben selbst süchtig. Gefällig nimmt man Festplattenfähigkeit, die hübsche VGA-Grafik und die speicherbare Punkteliste zur Kenntnis. Hat man das Spielprinzip erfaßt, verleitet die glatte Maussteuerung zu immer weiteren Versuchen – und ehe man sich's versieht, ist man im 16. Level. Wer Hektik nicht vertragen kann, sollte Abstand nehmen. Ansonsten gilt: Unbedingt ansehen!

ev



Das Gitter muß schleunigst gefüllt werden! *Foto: PC (VGA)*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (VGA)	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Der Tod des Lamborghini

TURBO CHARGE

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Leisure Soft, 4703 Bönen.

Auf schöne Frauen muß man leider verzichten, aber dafür darf man bei TURBO CHARGE nicht nur einen Lamborghini steuern, sondern auch schießen. Das Rennspielchen erinnert etwas an *Chase H.Q.* Es gilt, eine Armee feindlicher Irakis (!) zu verfolgen und zu vernichten.

Um ans Ziel zu kommen, müssen möglichst viele Fahrzeuge, in denen sich die Mitglieder jener Armee befinden, abgeballert werden.



Mehr Dach- als Sachschaden.

Je mehr Gegner man killt, desto höher ist nachher der Bonus. Durch diesen wird zunächst eventueller Schaden am Fahrzeug ausgebessert, dann das Benzin nachgefüllt und schließlich das Punktekonto erhöht.

Berührungen mit ihnen kosten Zeit – und die läuft erbarmungslos ab, ebenso wie der Benzinvorrat langsam, aber sicher zur Neige geht. Die Anzeige unten rechts sollte man stets im Auge behalten, denn sie gibt wertvolle Informationen darüber, was in Kürze auf der Straße 'rumliegt – unter anderem nämlich Benzinkanister, die die Tankuhr hochschnellen läßt, aber leider auch Minen und andere Hindernisse.

Nach einer Weile taucht ein Hubschrauber auf, der einen sogar in den Tunnel verfolgt (!!) und beschießt. Und hier beginnt das Game schwierig zu werden: Die Angriffe aus der Luft sind nicht erkennbar, ein Ausweichen damit ausgeschlossen. Dafür aber erleidet man enormen Schaden am Lamborghini – und irgendwann ist dann alles aus.

Zugegeben, die Grafik ist detailfreudig und für C-64-Verhältnisse gar nicht schlecht. Die Steuerung und Kollisionsabfrage weiß zu überzeugen, wobei die reine Autofahrt fast zu leicht ist. Der Sound ist auch noch akzeptabel. Aber nach einer Weile geht der Spielspaß flöten, weil man trotz äußerster Vorsicht von oben eins auf den Deckel kriegt und diesen Angriffen nicht ausweichen oder sonstwie beikommen kann.

Mal ganz abgesehen davon rechtfertigt nichts, aber auch gar nichts, den stolzen Preis von 60 DM. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

Zeitlupenreiter

FORT APACHE

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Impressions, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

FORT APACHE steht mehr oder weniger in der Tradition von Spielen wie „Cohort" und „Light Brigade". IMPRESSIONS hat zwar bei seinem neuesten Werk ein paar Veränderungen eingebaut, aber im Prinzip ist alles beim alten geblieben.

Als Kommandant einer Sonderabteilung der U.S.-Kavallerie soll der Spieler für Ruhe und Ordnung im Gebiet von Devilbush Hills sorgen. Allerlei Schurken und auch die Indianer machen dem Kommandanten diese Aufgabe nicht gerade leicht, zumal einige Angehörige der Truppe noch nicht vollständig ausgebildet sind. Dies sind jedoch nur die Schwierigkeiten, die in das Spiel absichtlich eingebaut worden sind. Die Schwierigkeiten, die sich dem Spieler auftun, sind aber größtenteils bedienungstechnischer Art.

Chaos in der Prärie

Da die Anleitung ein bißchen unübersichtlich ist, muß man einige Zeit darauf verwenden, sich in die Bedienung 'reinzufinden. Solange dies noch nicht geschehen ist machen alle Soldaten, was sie wollen, keiner macht, was er soll, aber alle machen mit.

Die Grafik ist eher ärmlich, besonders dann, wenn die Figuren Hindernisse passieren, sieht dies manchmal sehr seltsam aus. Der Sound ist noch ärmlicher - ab und zu bekommt man halt ein Geräusch zu hören.

Im Vergleich zu den „Vorgängermodellen" hat sich eigentlich nur die Thematik geändert - abgesehen von der Bedienbarkeit, die noch ein wenig unübersichtlicher geworden ist. Empfehlen kann man Fort Apache eigentlich nur den Fans der Vorgänger – die sind aber wahrscheinlich eher dünn gesät.

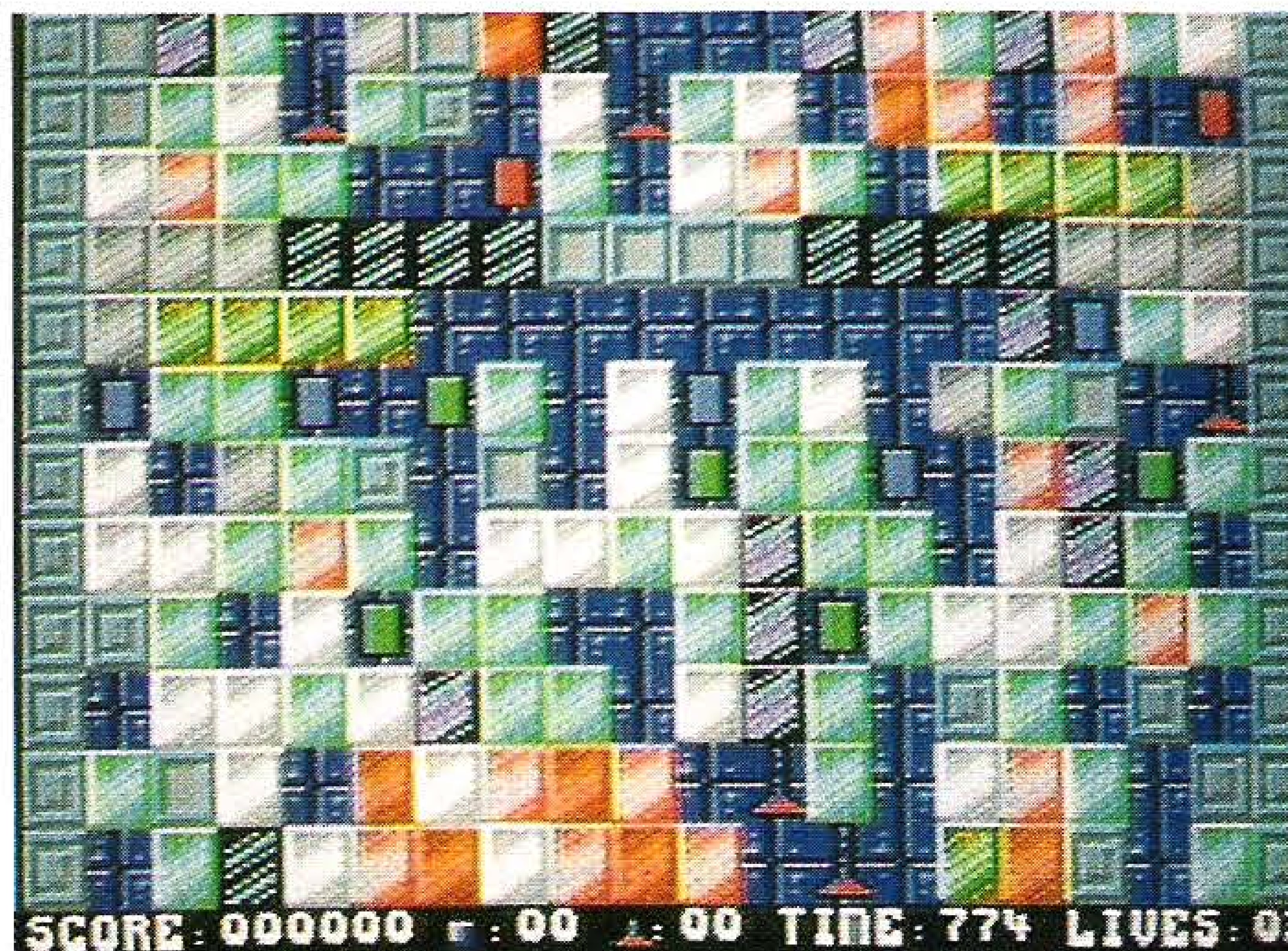
df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Anleitung	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«



Nun zappeln sie wieder.



Auswirkungen eines Programmfehlers: Beim Start gleich in Level 100.

ALT UND FEHLERHAFT

SLIDING SKILL

System: Amiga, C-64 (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 40 Mark (8Bit), 50 Mark (16Bit), **Hersteller:** Fun World, 5010 Bergheim, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

SLIDING SKILL ist der Name eines Hausdrachens. Er fungiert im gleichnamigen Spiel als aufräumwütige Putze. In einem verwunschenen Schloß sind ganze 100 Zimmer (Level) aufzuräumen. Hier stehen massig Kisten umher, die jeweils verschiedene Symbole (Amiga) oder Farben (C-64) tragen. Das Spielprinzip hat einen langen Bart: gleichaussehende Kisten müssen zusammengeschoben werden, damit sie verschwinden.

Dies ist jedoch nur scheinbar einfach. Denn beim genaueren Hinsehen oder Spielen bemerkt man schnell, daß hier und da diverse Mauern im Weg sind. Oder aber, die Steine sind so auf einem Haufen plaziert, daß man sie nicht ohne weiteres auseinanderschieben kann. Zu diesem Zweck gibt es Sauger, mit denen man die Kisten ein Feld weit *ziehen* kann.

Alles gut und schön, Ihr merkt hier ist Hirn gefordert, und das auf Zeit, denn die läuft ab! Und jetzt kommt ....das große ABER: Die Herstellerfirma FUN WORLD hat nur wenig, sehr wenig Wert auf schöne grafische Darstellung gelegt. Mal abgesehen vom Spielfeld kann man den Drachen, die Spielfigur, noch nicht mal als solchen erkennen. Beim C-64 sind die Farben so schlecht gewählt, daß man sie kaum auseinanderhalten kann. Außerdem hatten beide Versionen Fehler, die sich teilweise so auswirkten, daß ich nicht weiterspielen konnte. Nur die Musi, die konnte man sich komischerweise sogar mal anhören.

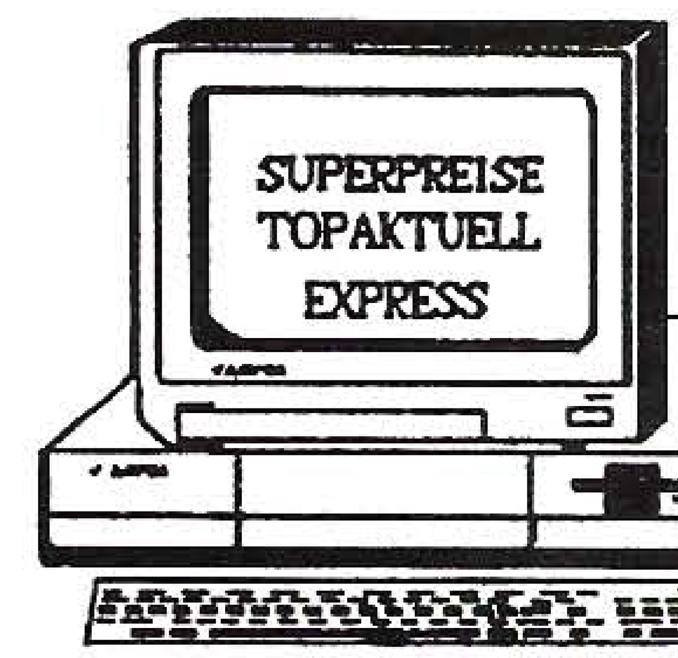
sat

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	Amiga / C-64
Grafik	5/4
Anleitung	5/5
Spielablauf	alt
Motivation	5/4
Gesamtnote	5/5

»DÜRFTIG«

OLIVER HECK
FUNNY-SOFTWARE

Floppy 5.25" extern 40/80 Tracks DM 154,00
Sonderpreis solange Vorrat reicht!



Versand- und Ladengeschäfte
Stuttgarter Str.99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11/8 56 85 34 - 85 03 25
Fax 07 11/8 17 99 95

*** NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU ***

FUNNY SOFTWARE FREIBURG
SCHREIBERSTR. 18 7800 FREIBURG
TEL. 0761/382590 BTX 20011/0711/850325

Für A500 Speicher-Erweiterung auf 1 MB
DM 74,00

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per Nachname, Frachkosten DM 8,- Eilzuschlag DM 7,- Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,-
*bei diesen Spielen sind 1MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Construktions Kit(d)	119,95	119,95	119,95
4D Sports boxing	64,95	-	74,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95
Air-Sea-Land	84,95	-	89,95
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95
Animation Studio	249,95	-	-
Aquaventura	64,95	-	-
Arachnaphobia	-	-	69,95
Armalyte	64,95	64,95	-
Armour Geddon	62,95	62,95	-
Babarian II	64,95	-	-
Baby Jo go home	-	64,95	74,95
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95
Bards Tale 3	67,95	-	76,95
Bards Tale Triology	-	-	86,95
Battle Chess 2	-	-	74,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Beast Buster	72,95	-	-
Big Business	58,95	58,95	58,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Bill Elliots Nasc.Chall.	-	-	73,95
Birds of Prey	a.A.	a.A.	a.A.
Black Gold	69,95	-	74,95
Blue Max	74,95	-	79,95
Brigade Commander	64,95	-	-
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	94,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	69,95	74,95
Cadaver	69,95	69,95	a.A.
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a.A.
Captian Planet	64,95	64,95	-
Carlifornia Games 2	-	-	74,95
Castles	a.A.	-	79,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Cisco Heat	64,95	64,95	64,95
Civilization	-	-	89,95
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95
Command H.Q.	-	-	89,95
Conan	-	-	84,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	.72,95	-
Curse o.t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Das Boot	74,95	-	86,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95
Death or Glory	-	-	86,95
Demoniak	74,95	74,95	74,95
Deuteros	79,95	-	-
Die Kathedrale	83,95	-	83,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	-
Duck Tales	64,95	74,95	64,95
Double Dragon III	64,95	64,95	-
Dungeon Master *	64,95	64,95	-
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95
Elite Plus	-	-	89,95
Elvira Mistress	72,95	72,95	92,95
Elvira 2	a.A.	a.A.	a.A.
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	59,95	62,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95
F-14 Tomcat	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F 16 Falcon Collection	79,95	79,95	79,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon 3.0	-	-	93,95
F-16 Falcon Miss.Disk	54,95	54,95	-
F-16 Falcon Miss.Disk 2	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Face Off	64,95	64,95	64,95
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	86,95
Final Battle	64,95	64,95	-
Final command	68,95	68,95	68,95
First Samurai	64,95	-	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	89,95
Floor 13	-	-	84,95
Fort Apache	74,95	74,95	-
Formel 1 G.P.	69,95	-	-
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Game Pack 1,2 oder 3	85,95	-	-
Gatewayt. Savage Front.	-	-	77,95
Gauntlet 3	64,95	64,95	-
Genghis Khan	82,95	-	83,95
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
Gods	62,95	62,95	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gunboat	64,95	-	-
Gunship	59,95	59,95	79,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hägar	64,95	-	-
Hard Nova	62,95	-	74,95
Harpoon	74,95	-	98,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall	74,95	-	-
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Hero Quest	64,95	64,95	64,95
Hillsfar	69,95	68,95	-
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Home Alone	64,96	-	74,95
Hunter	72,95	-	-
Llyad	67,95	-	-
Imperium	67,95	67,95	-
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	-	74,95
Jet Fighter 2	-	-	94,95
Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Kings Quest 4 *	96,95	96,95	96,95
Kings Quest 5 * (d)	86,95	-	99,95
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o.t. Sky	77,95	-	94,95
Last Ninja 3	79,95	-	-
Leander	74,95	-	-
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95
Leisure Suit Larry 5	-	-	86,95
Lemmings	62,95	62,95	62,95
Lemmings Boot + Data	64,95	64,95	74,95
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
LHX Attack Chooper	-	-	99,95
Life & Death	69,95	69,95	-
Life & Death 2	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links Course 1-3 je	-	-	44,95
Links Huatt	-	-	49,95
Links Pinhurst Course	-	-	49,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-
Lotus Espr. Turbo Chal.2	69,95	69,95	-
M.U.D.S.	69,95	-	79,95
M-I Tank Platoon	74,95	74,96	84,95
Mad TV	a.A.	a.A.	86,95
Magic Candle 2	-	-	72,95
Magic Pockets	64,95	-	-
Magnetic Scroll Comp.	72,95	72,95	72,95
Magnum	72,95	72,95	-
Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	-	-
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Medieval Lords	-	-	74,95
Megafortress	-	-	84,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Megatraveller 1	69,95	69,95	79,95
Megatraveller 2	-	-	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Mercs	64,95	-	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Metal Mutant	-	59,95	59,95
Midwinter 2	78,95	78,95	89,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
MIG 29 M Super Fulcrum	86,95	86,95	-
Might & Magic 2	72,95	-	72,95
Might & Magic 3	-	-	79,95
Mike Dtika Football	-	-	82,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monster Business	64,95	-	-
Monster Pack	64,95	64,95	-
Moonbase	82,95	-	82,95
Moon Blaster	56,95	56,95	56,95
No.1 Compilation	69,95	-	-
NAM - Vietnam	69,95	69,95	-
Navy Moves	64,95	69,95	-
Navy Seals	66,95	66,95	-
Nebulus	62,95	-	-
Nacronom	69,95	-	-
Ninja Remix	64,95	64,95	-
Nobunagas Ambition	-	-	86,95
No Greater Glory	-	-	82,95
North & South (e)	29,95	29,95	29,95
Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
On the Road	69,95	69,95	-
Outrun Europe	62,95	62,95	-
Out Zone	64,95	64,95	-
P.P. Hammer	54,95	-	-
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
PGA Golf Tour + Course	-	-	82,95
Pegasus	64,95	-	-
Phantasie Bonus Ed.	69,95	-	69,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Pit Fighter	69,95	69,95	-
Police Quest 2 *	96,95	96,95	96,95
Police Quest 3	-	-	86,95
Pool of Radiance	68,95	-	68,95
Pools of Darkness	-	-	74,95
Popolous III			
Ports of Call	59,95	-	84,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	64,95	64,95	-
Prehistoric	54,95	54,95	66,95
Projectyle	68,95	68,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a.A.
Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
R-Type 2	67,95	67,95	-
R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Railroad Tycon	78,95	-	84,95
Rasender Reporter	-	-	74,95
Red Baron (d)	96,95	-	96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	-
Rise o.t. Dragon	82,95	-	82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop 2	59,95	59,95	-
Robin Hood	63,95	-	74,95
Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95
Rollerbabes	-	-	72,95
Rolling Ronnie	69,95	a.A.	a.A.
Rules of Engagement	64,95	-	74,95
Sand of Fire	-	-	74,95
Search for the Titanic	74,95	-	74,95
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Sega Smash Hits	69,95	-	69,95
Secret Weapons o. Luftw.	-	-	94,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Sim Earth	a.A.	a.A.	96,95
Sorcerian	-	-	79,95
Space Quest 3 * (d)	96,95	96,95	96,95
Space Quest 4	96,95	-	96,95
Speedball 2	64,95	64,95	79,95
Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Starbyte Super Soccer	69,95	-	74,95
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starflight 2	66,95	-	-
Starlord	64,95	-	-
Steigenberger Hotelmana.	54,95	-	64,95
Stellar 7	62,95	-	62,95
Stratego	64,95	64,95	64,95
Strike 2	-	-	74,95
Strike Fleet	64,95	-	-
Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Switchblade 2	64,95	64,95	-
Sword of Aragon	74,95	-	74,95
Team Suzuki	62,95	62,95	74,95
Team Yankee	72,95	72,95	79,95
Terminator 2	62,95	62,95	72,95
The Hunt f.t. Red Oct.	-	62,95	72,95
The Oath	64,95	-	74,95
The Simpsons	72,95	-	76,95
The Winning Team	69,95	69,95	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Thunderhawk	74,95	74,95	82,95
Time Quest	-	-	79,95
Tony La Russa Ult. Baseb.	_	-	83,95
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Toyota Celica	59,95	59,95	-
Tracon 2	89,95	-	-
Traders	69,95	69,95	-
Train it	77,95	-	77,95
Transatlantic	a.A.	-	-
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican 2	64,95	64,95	-
TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
TV Sports Boxing	-	-	84,95
TV Sports Football (e)	39,95	39,95	39,95
Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Ultima 5	74,95	74,95	74,95
Ultima 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Triologie	-	-	74,95
UMS 2	72,95	72,95	82,95
USS John Young 2	64,95	-	-
Utopia	72,95	72,95	-
Vroom	69,95	69,95	-
Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Warlords *	67,95	-	67,95
Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzkey Icehockey	69,95	69,95	-
Wayne Gretzkey Iceh. 2	a.A.	a.A.	79,95
Wheels of Fire	72,95	72,95	-
Wild West World	84,95	-	87,95
Willy Beamish	-	-	86,95
Wing Commander	a.A.	a.A.,	84,95
Wing Commander 2	-	-	78,95
Wing C. Miss. 1 oder 2	a.A.	a.A.	44,95
Wing C. II Miss	-	-	
Winning 5	73,95	73,95	-
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfpack	72,95	72,95	84,95
World Champ.Box.Manag.	54,95	54,95	54,95
Worlds at War	-	-	72,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
Xenon 2	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	-
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	-

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

Neu* Neu* Neu

IM SAARLAND
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 14.00 bis 18.00 Uhr
HOMBURG
Tel.: 06841/64587

IN HESSEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00 bis 18.00 Uhr
FRANKFURT
Tel.: 069/627489

IN BAYERN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00 bis 18.00 Uhr
MÜNCHEN
Tel.: 089/761908

IN NORDRHEIN WESTFALEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von12.00 bis 18.00 Uhr
KAMEN
Tel.: 02307/72181

IN BADEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00 bis 18.00 Uhr
FREIBURG
Tel.: 0761/382590

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent+grün	DM	34,95
Competition Pro, Standard transparent+rot	DM	34,95
Competition Pro, Standard transparent+blau	DM	39,95
elektr. Bootselektor	DM	44,95

ZUBEHÖR:

Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99.95
Syncro Express 3	DM	99,-
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,-
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,-
Lopy Prof. 5.0	DM	000,-
Amiga 500 kompl m.Maus zum Wahnsinnspreis	**DM**	**799,-**
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis	**DM**	**859,-**
AMIGA 500 plus	**DM**	**849,-**
AMIGA Farbmonitor 1084 S	**DM**	**579,-**

ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 auf 1 MB:

ohne Uhr, ohne Accu, Garantie 6 Monate	DM	64,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,-
mit Uhr + Accu abschaltbar + Kick Off 2	DM	134,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Elvira Mistress o.t. Dark	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Wolfspack	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + P 15 Strike Eagle 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Bundelsiga Manager prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	2.3 MB
DM 178,-	DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	2.3 MB
DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-	DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

512 KB	1.0 MB	2.0 MB	4.0 MB	8.0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 376,-	DM 568,-	DM 928,-

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 1000 extern 2.0 MB **DM 498,-**

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500	DM	154,-
5,25" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500 solange Vorrat reicht	DM	154,-
3,5" Floppy Drive internf. A 500	DM	154,-
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,-
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,-
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,-

FESTPLATTEN SCSI Systeme für A 500 im formschönen Gehäuse
ALF 2 Autoboot extern: inkl. 2 MB Speicher

40 MB Oktagon 20 ms	DM	1.098,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM	1.389,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM	1.672,-

FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000
SCSI-ALF 3 High-Performance

40 MB Oktagon	DM	1.209,-
52 MB 15 ms	DM	1.309,-
105 MB Oktagon 11 ms	DM	1.512,-
weiter Größen auf Anfrage		
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,-
Flicker Fixer f. A500/2000	DM	299,-
Flicker Fixer f. A500/2000 mit Multiscree-Monitor	DM	899,-

DRUCKER

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM	948,-
Farbbänder f. DL 1100 Color	DM	24,95
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seite pro Min./250 Blatt	DM	2.798,-
original CDTV v. Commodore inkl Fernbedieung	DM	1.489,-
Soundkarte "SOUNDBLASTER" Version 2.0 dt. mit CIMS-Chips (Stereo)	DM	358,-
ohne CIMS-Chips (Mono)	DM	289,-

CDTV-GAMES UND ANWENDUNGEN AUF ANFRAGE

KUGELIGE ROLLEREI

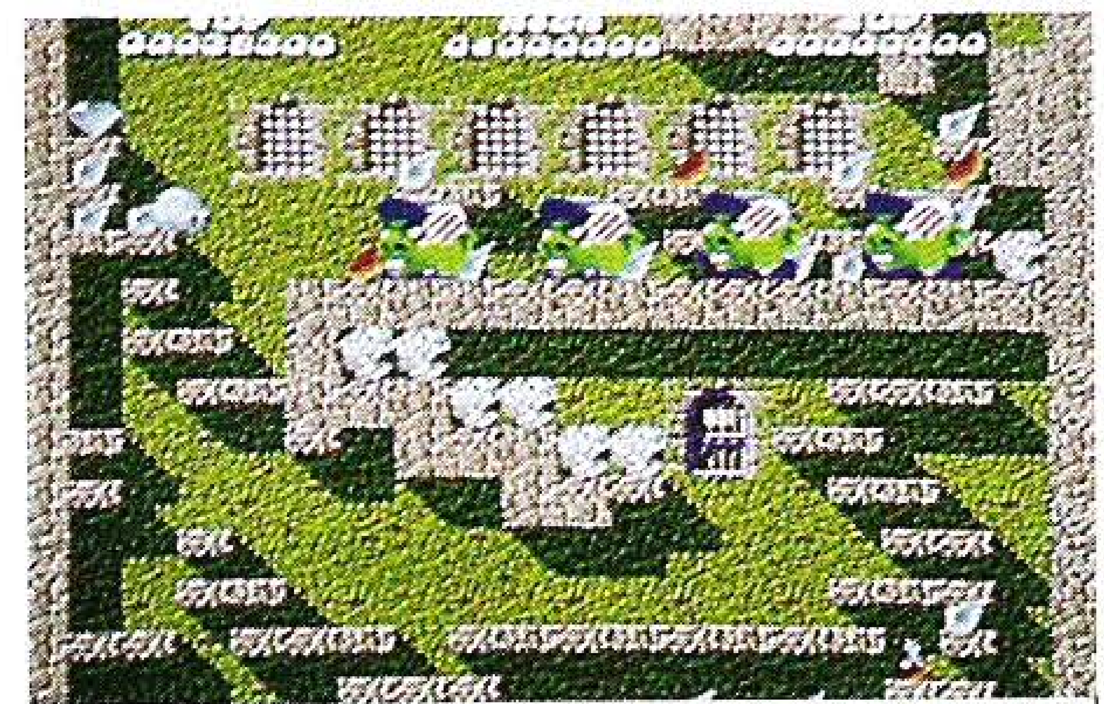
FUZZBALL

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Hersteller

Tja, so kann's gehen, wenn man mit Dingen herumspielt, von denen man keine Ahnung hat. Deshalb staunte der Zauberlehrling nicht schlecht, als er durch einen blöden Zufall alle FUZZBALLS aus ihrer Kiste befreite und letztendlich auch noch sich selbst in eine pelzige Knuddelkugel verwandelte. Natürlich war sein Lehrmeister ziemlich sauer auf ihn, da die kugeligen Dinger in allen seinen 50 Räumen 'rumhüpften. Daher versprach er, ihn erst wieder in seine menschliche Form zurückzuverwandeln, wenn alle Fuzzballs wieder in der Kiste eingeschlossen sind.



Eine schwere Aufgabe, die unserem hüpfenden und kugeligen Freund in dem neuen Werk von SYSTEM 3 erwartet. Die 50 Level, die es zu säubern gilt, sind nämlich nicht von Pappe. Allein die Fuzzballs haben es faustdick hinter den (nicht vorhandenen) Ohren. Schießt man sie ab, schrumpfen sie zu kleinen Kügelchen zusammen und hüpfen auf der Stelle rum. Erreicht man sie jetzt nicht schnell genug, um sie vom Gerüst zu stoßen, mutieren sie zu einer noch fieseren Fuzzball-Sorte.



Diese Jungs vertragen 'ne ganze Menge

Außerdem schwirren noch massenweise Quader, Kugeln und anderer Kram durch die Gegend, der ebenso bei Berührung den sicheren Tod bedeutet. Ein Level ist geschafft, wenn man alle Früchte und andere (nicht tödliche) Gegenstände eingesammelt hat. Wer allerdings denkt, er könne die 50 Level so ruckzuck durchzokken, ist auf dem falschen Dampfer.

Das Game ist nämlich eines der schwierigsten überhaupt. Da helfen auch nicht die coolen Grafiken und die fünf bis sechs Futurecomposersongs (nehme ich mal so an), zum Hit reicht's wegen dem viel zu hohen Schwierigkeitsgrad leider nicht. Trotzdem meine ich, das Teil hat auf jeden Fall ein 'Prima' verdient. ■ *lar*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

BARBAR ODER BARBIER

BARBARIAN II

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Hegor, der Barbar, hat ein Problem. Nachdem er Necron, den Herrscher alles Bösen, im Zweikampf erledigt hatte, wurde er (Necron, nicht Hegor, Mensch!) von seinen Gefolgsleuten wiederbelebt und sinnt nun auf Rache. Das findet unser Barbar natürlich gar nicht toll, er hatte sich ja schon so an das süße Leben gewöhnt. Aber es hilft nichts, er muß losziehen, um dem Bösewicht endgültig das Lebenslicht auszupusten.





In den Höhlen geht's ans Eingemachte

Soweit zur Story des Spiels BARBARIAN II, das kürzlich von PSYGNOSIS auf den Markt geschmissen wurde. Übrigens nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen (bösen, bösen) Spiel einer anderen Softwarefirma, das sein Leben auf dem Index fristet. Aber keine Angst, diese Fassung des Games wurde vorher entschärft (d.h. die Rübe rollt nicht mehr (schade eigentlich)), so daß alle kleinen 'Sensibelchen' vor diesem Spiel keine Angst haben brauchen. Aber kommen wir nun zum Inhalt des Games: Unser Barbar läuft durch insgesamt sechs labyrinthartige Level, in denen es alles umzuhauen gilt, was sich in irgendeiner Weise bewegt (Rudolf Stefen reibt sich die Hände ...).

Zu Anfang hat Hegor dazu nur seine blanken Fäuste zur Verfügung. Das läßt sich aber im Laufe des Spiels ändern. Überall im Labyrinth liegen Schatztruhen verstreut, die neben Gold und Nahrung auch Waffen in sich bergen. So läßt es sich mit einem Schwert doch um Einiges besser gegen die scheußlichen Kreaturen kämpfen.



Es darf gekämpft werden.

Mehr passiert leider nicht, und deshalb könnte schnell die große Langeweile aufziehen. Auch wegen der nicht ganz so prallen Grafik und dem nicht so tollen Sound meine ich, der erste Teil war auf jeden Fall besser. ■ *lar*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

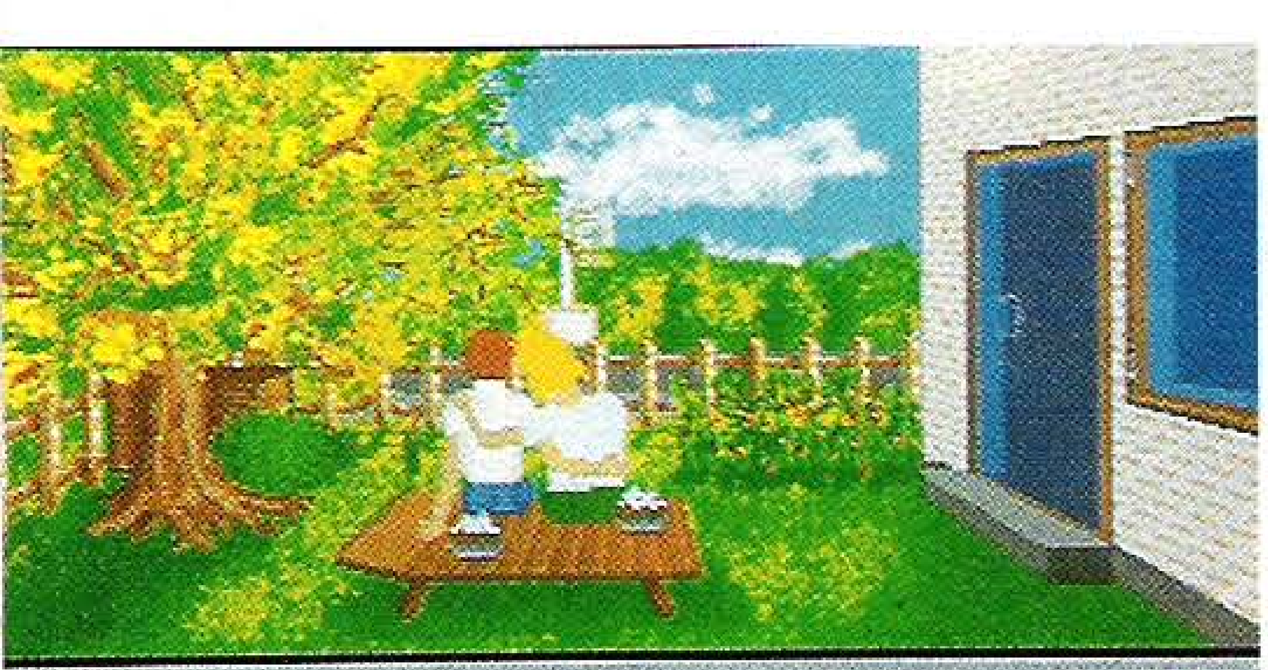
Ein Öko-Freak erbt drei Millionen

Die einen produzieren Programme für große Softwarehäuser, die anderen für den Hausgebrauch. Was die Reutlinger Jungs von COMAD (COMputer ADvertisement) nach langer Vorbereitungsphase und einem unvorhergesehen Wechsel in der Besetzung dann doch erfolgreich zu Ende brachten, wurde für den Staat – genauer: das Umweltbundesamt – produziert. DAS ERBE ist fertig, hieß es dann auf zahlreichen Plakaten in den Kölner-Messehallen inklusive Toilettentüren. Was sich dahinter verbirgt, lest Ihr jetzt ...

Von vornherein war Thorsten Rauser und Friedrich Petry, den Gründern der Firma, die im Dezember ein Jahr alt wurde, klar, daß sie einem großen Unternehmen ein Konzept für ein Computerspiel anbieten wollten. So wandten sie sich an das Umweltbundesamt in Berlin und schlugen Volkart Nölker von der Abteilung Öffentlichkeitsarbeit vor, eine Art Umweltspiel zu kreiieren.



Ja wo isser denn, der Bus?



Happy-End im Grünen.

Nölker ließ sich von der Idee, ein Öko-Adventure rauszubringen, überzeugen – nicht zuletzt deshalb, weil sein Sohn seinerzeit Fan von *Murder on the Mississippi* war und er daher dieses Genre kannte.

Und so zeigten die beiden Reutlinger bereits im April während der Amiga-Messe ein Demo des Spiels DAS ERBE – die Neugier vieler war geweckt worden. Daß es sich hierbei um ein PD-Programm handeln würde, das zunächst für ihren Rechner, den Amiga, erscheinen würde, wurde mit Begeisterung aufgenommen.

Sieben Monate später präsentierten sich Rauser und Petry erneut – diesmal mit dem fertigen Spiel zum Messepreis von drei DM – in Köln. Und siehe da: Das Teil ging weg wie warme Semmeln – rund 5000 Disketten wurden unter die Leute gebracht.

Villa Bröckelstein

Aufgabe des Spielers ist es, eine heruntergekommene Villa namens Brökkelstein wieder in Schuß zu bringen, um so in den Genuß eines Drei-Millionen-DM-Vermächtnisses zu kommen. Dabei steht der Umweltgedanke im Vordergrund. So ist welkes Laub im Garten nicht etwa zu verbrennen, sondern auf den Kompost zu bringen. Statt des Pkw in der Garage sollte man den Bus benutzen. Und beim Kauf neuer Einrichtungsgegenstände, Zubehör und sonstiger Dinge sowie der Auftragsvergabe an Handwerker, Installateure usw. sollte man sich vorher informieren, was einem da aufgeschwatzt wird.

Sogar die Verpackungsindustrie bekommt einen auf den Deckel – kurzum: So ziemlich alle Aspekte des Umweltschutzes werden berücksichtigt – und das auf höchst unterhaltsame Weise, ohne daß man das Gefühl eines erhobenen Zeigefingers bekommt. Natürlich ist das Ganze für einen erfahrenen Adventurer nicht allzu schwer zu lösen, aber dafür ist es ja auch eines, das es fast zum Nulltarif gibt. Zu beziehen ist es über die meisten PD-Händler oder auch direkt beim Umweltbundesamt sowie über BTX als Telesoftware direkt bei Commodore. Außerdem wird das Game voraussichtlich jedem neuverkauften Amiga beigelegt.

Bequeme Maussteuerung über Befehlsmenüs, Speichermöglichkeit und witzige Einfälle zeichnen das Produkt aus, das zu spielen wirklich Spaß macht.

Nach den nächsten Produkten der Reutlinger Firma gefragt, meinte Thorsten Rauser:

„Es sind neue Sachen geplant. Beim nächsten Mal wird es allerdings eher ein Actionspiel sein, zu dessen Inhalt wir noch nichts sagen möchten. Bei den Vorbereitungen zu DAS ERBE sind wir ein paarmal ganz schön 'reingefallen. Und damit uns das nicht mehr passiert, werden wir erst wieder darüber sprechen, wenn wir auch was vorweisen können."

Der 19jährige wies zum Schluß darauf hin, daß die PD-Version noch einige kleine Änderungen hinsichtlich des Schlußbildes haben wird. In der „Messe-Version" stürzt das Game an dieser Stelle nämlich ab, später sollen dann noch zwei Lieder folgen (die man jetzt bereits hören kann, wenn man den Titelvorspann nach der ersten Mucke nicht abbricht).

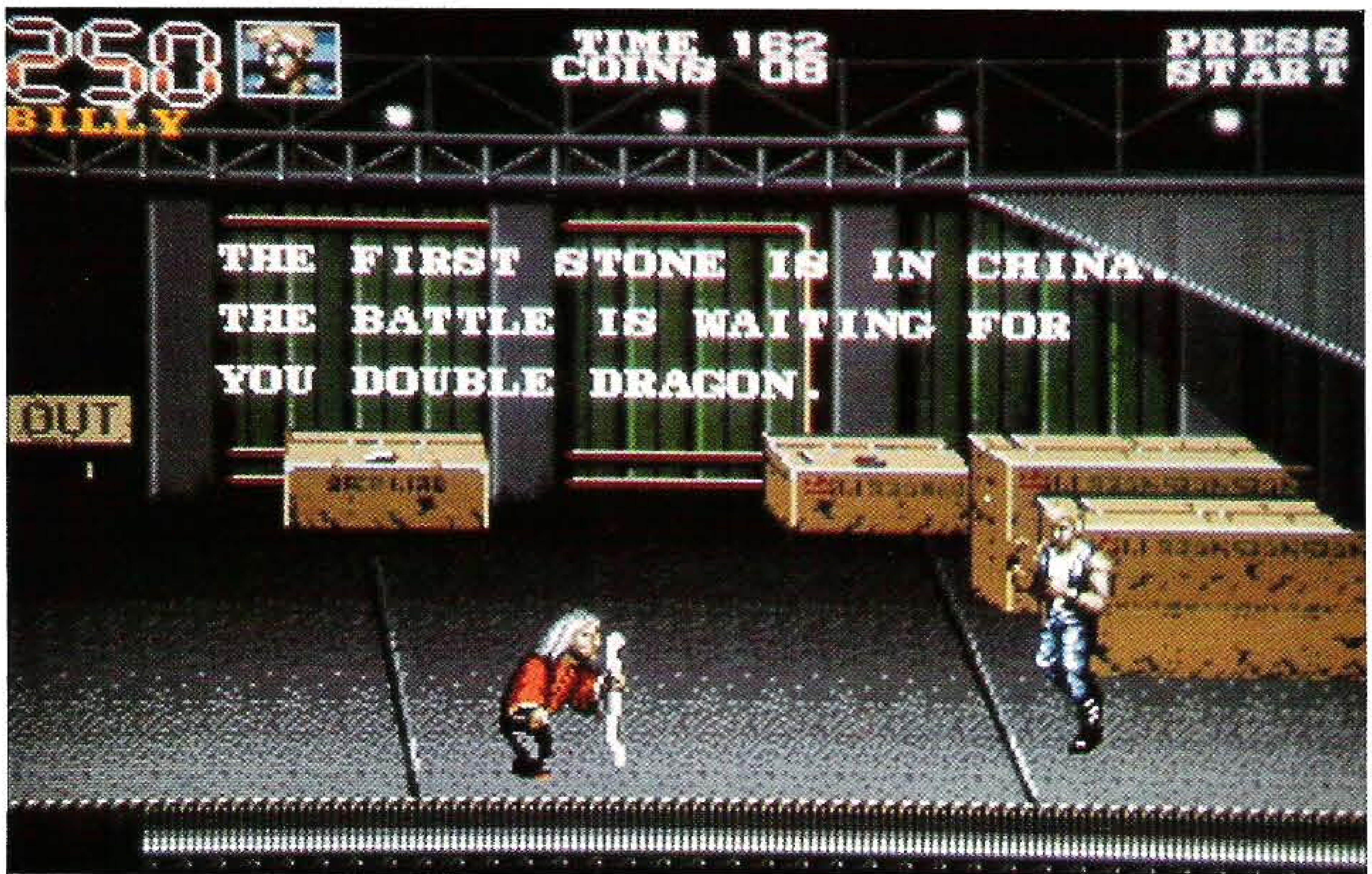
Apropos Vorspann: Laßt Euch am Anfang nicht davon irritieren, daß Ihr keinen Mauszeiger seht. Der ist nämlich zunächst schwarz auf schwarzem Grund. Einfach die Maus nach unten bewegen und dann 'ran an die Arbeit ... ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Gesamteindruck 10

»PRIMA«



Der alte Mann und der Fighter *Foto: Amiga*

Punks, Rocker, feiste Chinesen etc. wollen das natürlich verhindern (warum eigentlich ?), und so heißt es mal wieder „hau drauf".

Das ganze präsentiert sich in düsteren, dreckigen Farben, grauenhafter Animation und absolut eintönigem Sound. Schlagtechnisch wird absolutes Minimum geboten, das sich auch durch Einkäufe in Waffenshops am Anfang jedes Levels nicht wesentlich ändert. Wird der Held mangels Energie das erste Mal auf die Matte geschickt, mutiert er etwas. So verwandelt er sich z.B. in einen grünhaarigen Rambo-Verschnitt oder (zum Schreien komisch) in einen dicken Chinesen. Oh Gott!

Alles in allem kann man von diesem „Programm" nur dringenst abraten. Prügelspiele gibts bessere auf dem Amiga, und wer zuviel Geld hat, solls der Wohlfahrt schenken.

Guido Alt

NICHT schon WIEDER

DOUBLE DRAGON III

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Storm, G.B., **Muster von:** Selling Points, Gütersloh.

Von zwei Dingen sollte diese Welt wirklich verschont werden. Erstens Endlosfortsetzungen von höchstens mittelmäßigen Vorgängern und zweitens von tumben Prügelspielen. Aber da das Leben ja nun mal hart, grausam und ungerecht ist, fallen beide Aspekte diesen Monat in einem Programm zusammen.

Double Dragon III von **Storm** quälte arme Amigas und unschuldige Tester. Die beiden Kumpels aus den ersten Teilen sollen diesesmal die sog. „Rosetta-Stones" finden, die über den ganzen Erdball verteilt sind. Irgendwelche

Lars meint:

Selbst ich, der von den ersten beiden Teilen diese Prügel-Saga eigentlich ziemlich begeistert war, konnte dem dritten Teil überhaupt nichts mehr abgewinnen. Die Sprites sind zwar etwas farbenfroher als bei den ersten Teilen, dafür ist aber der Spielablauf recht lahmarxxxig geworden. Der Spielspaß geht gegen Null.

Somit haben wir es hier mal wieder mit einem typischen Vertreter der Gattung Spiele zu tun, die nur produziert wurden, um mit einem bekannten Namen möglichst viel Kohle abzuzocken, und das finde ich ...

»PEINLICH«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	3
Motivation	1
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

Lautstark
IM WELTALL

EXODUS 3010

System: Amiga (getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Reaction/Demonware, Offenbach, **Muster von:** Hersteller.

Handlungsort: Ein Raumschiff namens „Starlight“, das lautlos in den Weiten des Weltalls treibt. Dieses ist in der Lage, bis zu drei Milliarden (!) Menschen zu transportieren. Seine Destination: Der neue Heimatplanet.

Roboter sorgen dafür, daß an Bord alles seinen rechten Gang geht. Die Besatzung liegt im Kältetiefschlaf. Doch dann wird einer von ihnen geweckt, denn auf der vorbereiteten Bahn kommt das Raumschiff durch bewohnte Gebiete – und es gilt, vielen Gefahren durch geschicktes Handeln zu trotzen.

Wer nun glaubt, es handelt sich um einen SF-Thriller à la „2001“, „Alien“ oder „Lautlos im Weltall“, sieht sich getäuscht. Wenngleich Exodus 3010 viele Actionelemente enthält, ist es doch in erster Linie ein Strategiespiel.

So wird man an Bord einige fertige Produkte und Rohstoffe finden, doch die genügen nicht, um daraus Raumgleiter, Waffen und anderes in genügender Zahl zu fertigen. Es bleibt also nichts anderes übrig, als sich im luftleeren Raum nach neuen Rohstoffen umzusehen, zumal die meisten hierfür vorgesehenen Kammern noch ungefüllt sind.

Also wird man zunächst aus dem Vorhandenen mittels Icon-Click einen Bordcomputer und ein Antriebssystem produzieren, um damit dann besagten Raumgleiter zwecks Erkundung der Umgebung zu schaffen. Die Arbeit wird einem vom Programm insofern erleichtert, als daß die Bestandteile jedes Produktes auf Mausdruck angezeigt werden.

Nun gilt es, einen der zunächst 46 Menschen aufzutauen, ihm eines von anfangs 120 Bändern zuzuordnen, das seinen Mut, Intelligenz und Flugverhalten festlegt, und ihn schließlich in den (unbewaffneten) Raumgleiter schickt.

Mit diesem kann er Meteoriten, Kisten und andere Gegenstände einsammeln, in denen sich wertvolle Rohstoffe befinden. Aber auch Kämpfe werden später vom Pilotensessel aus geführt. So wird man erfreut feststellen, daß bereits nach dem ersten Ausflug in der Lage ist, zumindest eine Teilbewaffnung des Gleiters vorzunehmen.

Diese braucht man auch, denn kurze Zeit später kommt es zur ersten Begegnung mit einem Händler. Ob man mit diesem auf normale Weise ins Geschäft kommt oder mit Gewalt, bleibt der Lust (und der Intelligenz) des Spielers überlassen. In jedem Fall sollte man sich nicht allzu früh in Fights verwickeln lassen, denn schnell holen die Angegriffenen oder Angreifer Verstärkung. Und was kann ein Gleiter mit einer Waffe groß ausrichten?

Auch sollte man bei chemischen Experimenten im Labor Vorsicht walten lassen. Selbst kleine Explosionen können großen Schaden anrichten. Logisch, daß auch Reparaturen im Maschinenraum von Euch erledigt werden müssen.

Exodus 3010 ist ein Spiel, das in vielerlei Hinsicht an den Klassiker *Elite* erinnert (vor allem im Raumgleiter wird dies deutlich). Auch die Story ist nicht gerade umwerfend neu. Dennoch überzeugte mich das Game, das man sicher nicht an einem Tag durchspielen wird. Dafür ist es zu komplex – man muß es regelrecht „lernen“. Die Anleitung erweist sich hierbei als sehr hilfreich, könnte aber für Einsteiger noch etwas informativer sein.

Grafisch ohne Höchstleitungen, aber weitestgehend auch ohne Schächen (vor allem ist der Scrollbildschirm ruckelfrei!), weist Exodus Sound und FX auf – im Mutterraumschiff Musik, im Raumgleiter Funksprüche (die leider unverständlich sind, sich dafür aber ständig wiederholen) und die Antriebsdüsen, sofern sie aktiviert werden.

Wer ein echter Stratege ist und *Elite* liebte, wird auch dieses Spiel mögen – „prima“ oder gar ein Hit ist es dennoch nicht, weil zwar gut realisiert, jedoch wenig innovativ gearbeitet wurde. Auf gut deutsch: Gute Arbeit, wenig Neues. ■

Klaus Trafford



Unheimliche Begegnung der Vierten Art. *Foto: Amiga*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

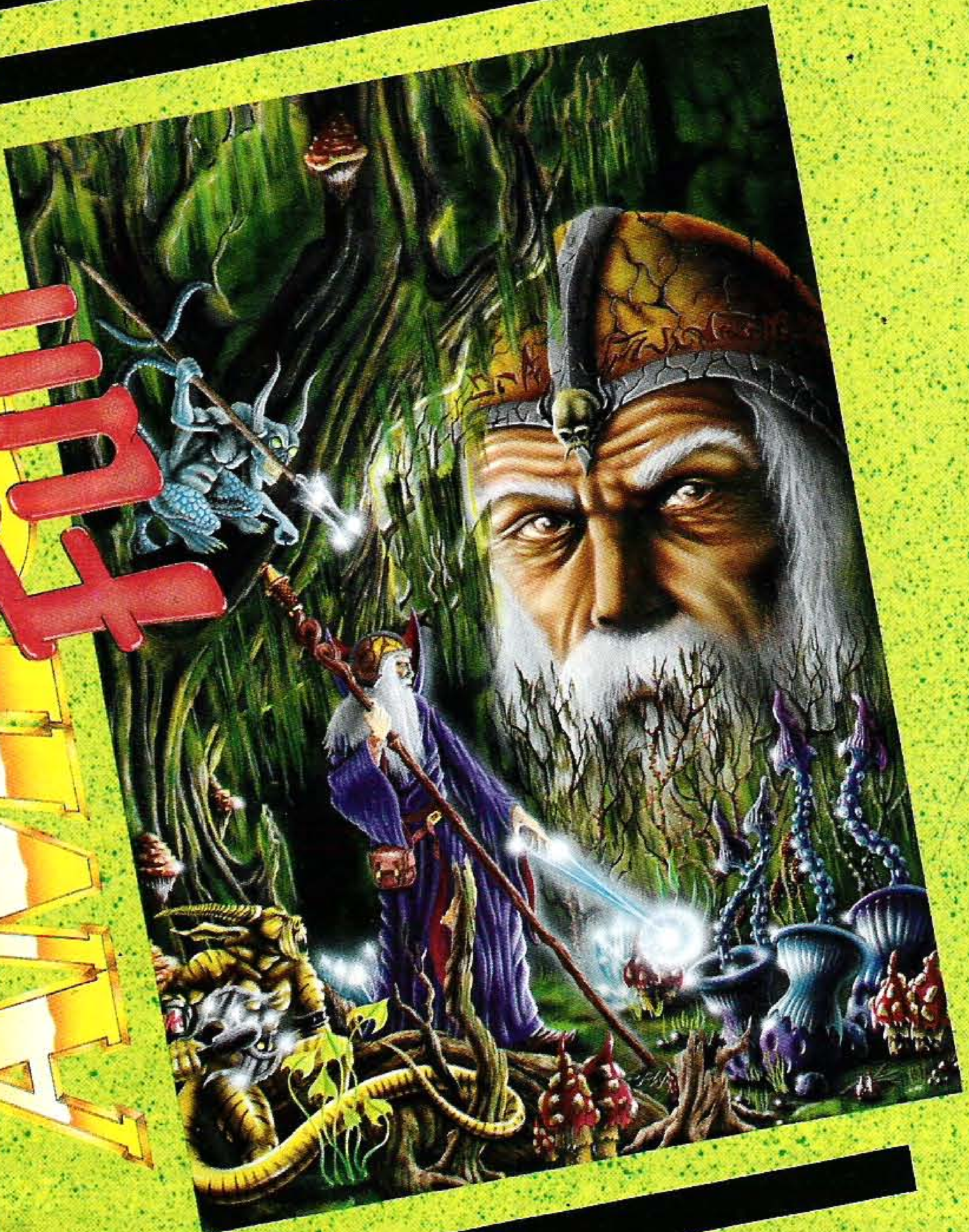
Bundesweit im Zeitschriftenhandel

Die Amiga fun gibt es jeden Monat NEU im gutsortierten Zeitschriftenhandel - wenn nicht einige vor Ihnen schneller waren!

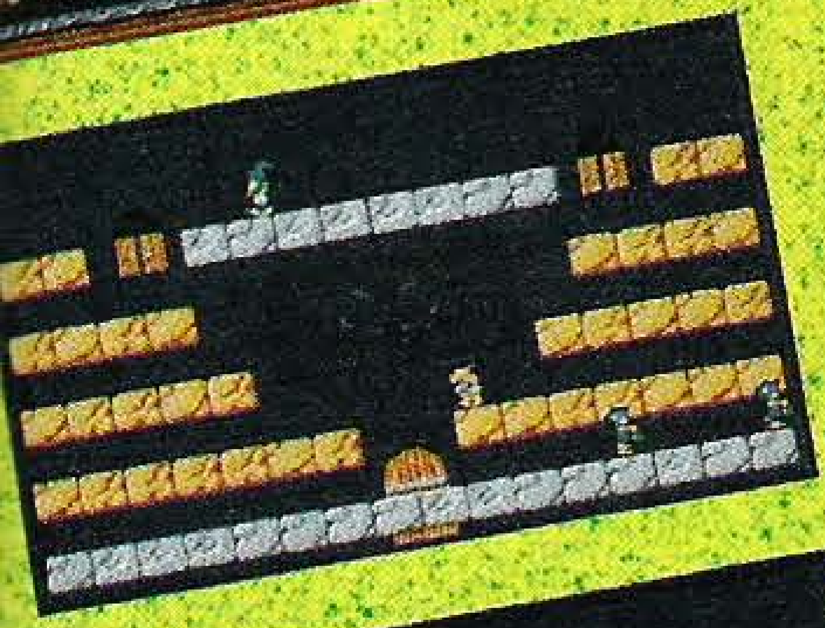
Eine gesunde Mischung aus Action, Strategie, Jump & Run und Logik und garantiert 100% Spielspaß gibt's mit Amiga fun!
Wer da nicht zugreift ist selber schuld...

Knallhart kalkuliert!

AMIGA fun











Für nur 19,80 DM im Zeitschriftenhandel!

Mehr als ein Schatten ihrer selbst



In letzter Minute und terminlich mit gebührlichem Abstand zum Vorturner seiner Art präsentierte sich in Paris die SUPERGAMES SHOW '91. Die Brisanz dieses Projekts begründet sich hauptsächlich in dem Termin, den sich das französische Computer-Medium MICRO NEWS gesteckt hatte: 6. bis 9. Dezember '91.

Das Weihnachtsgeschäft schien gelaufen – für alle. Das allein hätte man wegstecken können. Dennoch führte das Unterfangen mit dem Spieltrieb der Menschheit im Vorfeld offenkundig zu Verwirrung und Befremdung innerhalb der Branche, hatte doch *'Micro & Co.'*, der Pariser 'Salon de la Micro' *(ASM 01/92)*, seine Zelte am 'Porte de Versailles' gerade sechs Wochen zuvor abgebrochen – immerhin im dritten Jahr. Für Anbieter wie *Activision* oder *Titus* wohl Grund genug, dem Unterfangen zunächst einmal abwartend ins Auge zu sehen: Man blieb zu Haus'.



Zum zweiten Mal für ein Debüt hergehalten: Der Espace Camperret.

'Micro'-Lobby am Scheideweg?

Was also sollte hinter der Strategie von **MICRO NEWS**, einem Computer-Spiele-Magazin von nicht zu unterschätzender Größe *(immerhin in Verbreitung und Auflage am französischen Markt auf Position vier)*, stecken? Die **SUPERGAMES SHOW '91**, Kopie einer – mehr oder minder – etablierten Show? Eine Aktion ins Blaue hinein – auf 'Teufel, komm 'raus'? Wohl weniger sollte es ein *(sicherlich)* kostspieliger Gag werden. Warum also stellt man eine Show dann in den Schatten einer gleichgerichteten anderen? Warum eine Branche, eine ganze Lobby in den Schlagschatten ihrer selbst? Befremdung, Verwirrung – offene Fragen, die es zu klären gilt: Was genau ereignete sich am Pariser 'Espace Champerret' in der Zeit zwischen dem 6. und 9. Dezember?

Begibt man sich mit der Métro in den nordwestlichen Teil von Paris, in Richtung 'Porte de Champerret', denkt der fachkundige Besucher zwangsläufig an das Jahr 1989. Der '1er Salon de la Micro' wurde aus der Taufe gehoben, damals vom messe-erfahrenen Veranstalter 'Montbuilt SA', just an jenem 'Espace'.

Mit 30 Francs, umgerechnet etwa zehn angemessenen Deutschen Mark, ist der 'gemeine Visiteur' voll bei der Sache. Der Gang über die Messe spiegelt dann Erwartungen und Befürchtungen gleichermaßen wider: Von jenen Labels, die im Oktober auf der *'Micro & Co.'* zugegen waren, ist ein Teil ferngeblieben, andere wie **Sega** *(Sonic The Hedgehog, Quack Shot, Donald Duck, California Games und YS3, daneben jede Menge Promo-Acts rund um Mega Drive und Mega-CD)*, **Nintendo** *(fährt auf mit 'nem funkelnagelneuen Truck samt 48 NES- und 24 Game-Boy-Spielstationen, bei denen natürlich SMB 3 nicht fehlen darf)*, **Amstrad** oder **Philips** *(machen Promotion für ihr CDI)* hingegen, welche am 'Porte de Versailles' vornehmlich durch Abwesenheit glänzten, haben sich diesmal eingefunden. Beidesmal mit von der Partie: **Atari** und **Commodore France**.

Undercover

Darüber hinaus kann man dem ein oder anderen Abgesandten namhafter Branchen-Insider inkognito, also mehr oder minder zufällig, über den Weg laufen. Meist sind es nur einige wenige 'Appointments', die es nicht erforderlich machen, sich hier mit einem eigenen Stand in Szene zu setzen.

So unter anderem Antoine Harmel, Direktor für Öffentlichkeitsarbeit im Hause **Generation 4** mit Sonderaufgabe für das jüngste 'Baby' des Hauses, das Multi-Media-Projekt 'Oxygen' *(ASM berichtete im Januar)*. Antoine trifft sich gleich am ersten Messetag mit den Machern von 'Micro News'. Weichenstellen für eine Co-Produktion dieses Ereignisses in '92? Reine Spekulation.

Auch das britische Label **U.S.Gold** schickt einen 'Undercover-Agent' vorbei – 'Meetings' machbar, Herr Nachbar: Marie Considina. Wer Interesse zeigt, bekommt einen Einblick in **Godfather** oder **Mega Twins** – finished Versions. Darüber hinaus ist Marie in Sachen **Software 2000**, speziell: **Bundesliga Manager professionell** und **Wild West World** unterwegs, für welche man sich jüngst auf der *Amiga '91* in Köln die Europa- *(außer Deutschland)* und Australien-Vertriebsrechte erworben hat.

Philips' CDI- ► ein ROM mehr auf Frankreichs Märkten.





Auftakt für die „Super Tour" '92: Der Nintendo-Truck.

FORTSETZUNG AUF SEITE 148

Die Rache der Lemmings

OH NO! MORE LEMMINGS

System: Amiga, Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell, **Besonderheiten:** Das Programm ist auch als 'Add-on-Version' (man benötigt Original-Lemmings) für 60 DM erhältlich.

Frühjahr 1991: Die Bierflaschen häufen sich kistenweise vor dem Computer, tagelang gab's keinen Schlaf mehr, das Netzteil des Rechners ist heißgelaufen, und kein Ende ist in Sicht. Nicht bevor auch der letzte Level *Lemmings* gelöst ist. Endlich geschafft! Der Alltag kann wieder Einzug halten...

Winter 1992: Die kleinen, grünbehaarten Wühlmäuse mit dem unbändigen Drang, sich selbst umzubringen, kehren zurück. Die Rache am Menschen ist furchtbar: Mit 100 neuen Leveln ziehen sie ihn wieder in ihren Bann und sorgen für 'alte Verhältnisse'.

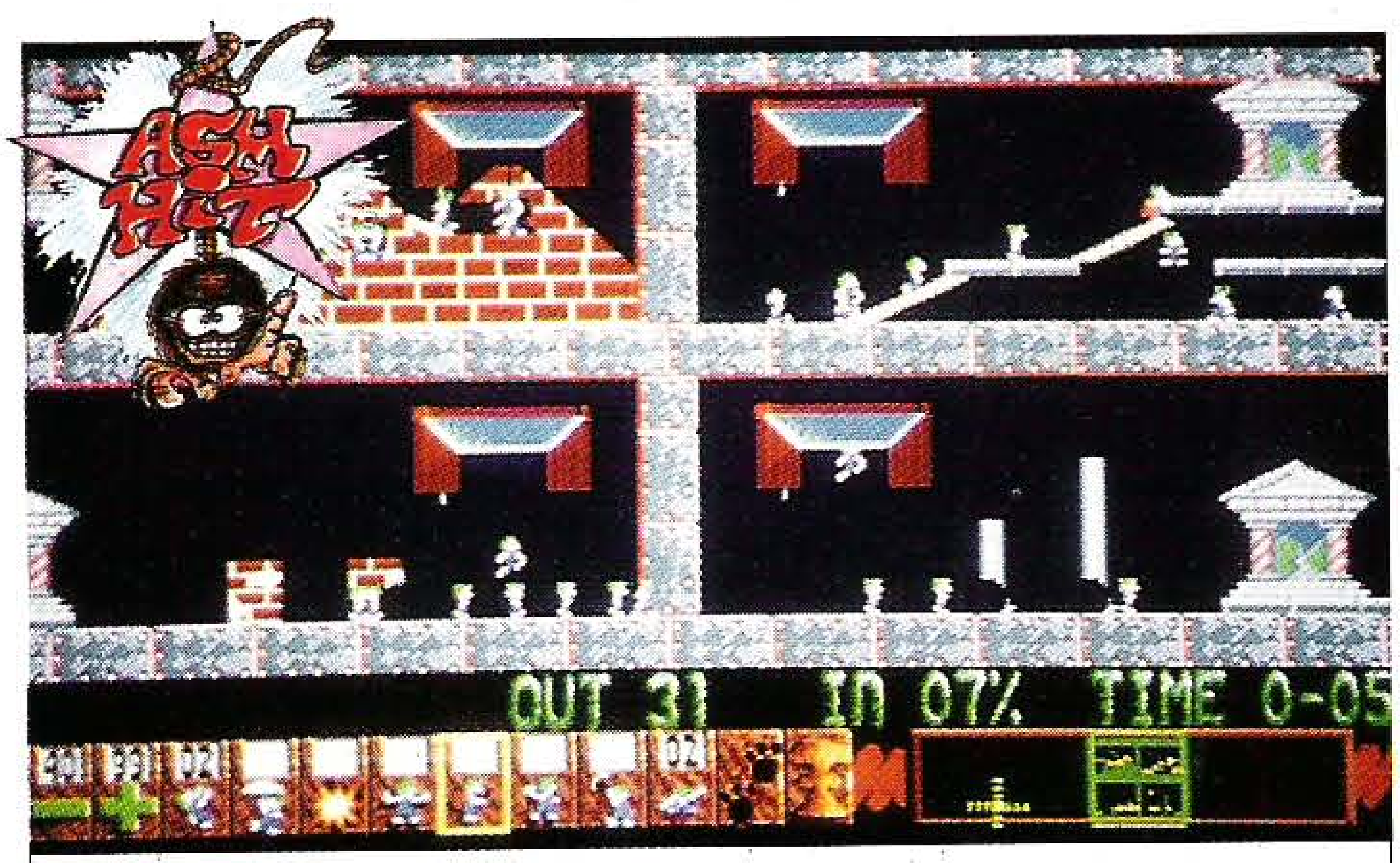
Und diese 100 Level, plus 10 für den Zwei-Spieler-Modus, haben es teilweise ordentlich in sich. Wie bereits beim ersten Teil, so gibt es bei dieser Datendisk vier verschiedene Schwierigkeitsgrade. Für 'alte Hasen' sind die ersten beiden sicherlich kein Problem, doch später wird es zugegebenermaßen recht kernig. Spielerisch hat sich bei OH NO! MORE LEMMINGS nichts geändert. Dafür wurden die Grafiken bis auf die Nager völlig neu gestaltet. Besonders gut gefielen mir die Eislandschaften und die Idee, in einem Level mehrere eigenständige 'Welten' (siehe Bild) einzubauen. Panik und Verzweiflung sind hier dank der knappen Zeitlimits vorprogrammiert. Lediglich der Sound ist lang nicht mehr so toll wie damals.

Was soll man noch sagen? Lemmings ist halt Lemmings, ein Genie-Streich damals, ein Genie-Streich heute, wenngleich die Begeisterung nicht mehr gar so groß ist – es ist halt nicht mehr neu. Trotzdem sollte sich kein Lemming-Liebhaber diese Data-Disk entgehen lassen, zumal bis zur Veröffentlichung von Lemmings 2 noch ca. ein halbes Jahr vergehen wird.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Anleitung	11
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«



Da qualmt des Spielers Kopf: Innerhalb von nur einer Minute müssen vier Welten „verwaltet" werden.

Ein heißer Sommer in der Stadt

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

System: PC (640 KByte, EGA oder VGA, Festplatte, Soundkarte, Maus dringend empfohlen), **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Dynamix/Sierra-On-Line, Kalifornien, USA, **Muster von:** Hersteller/Bomico, 6092 Kelsterbach.

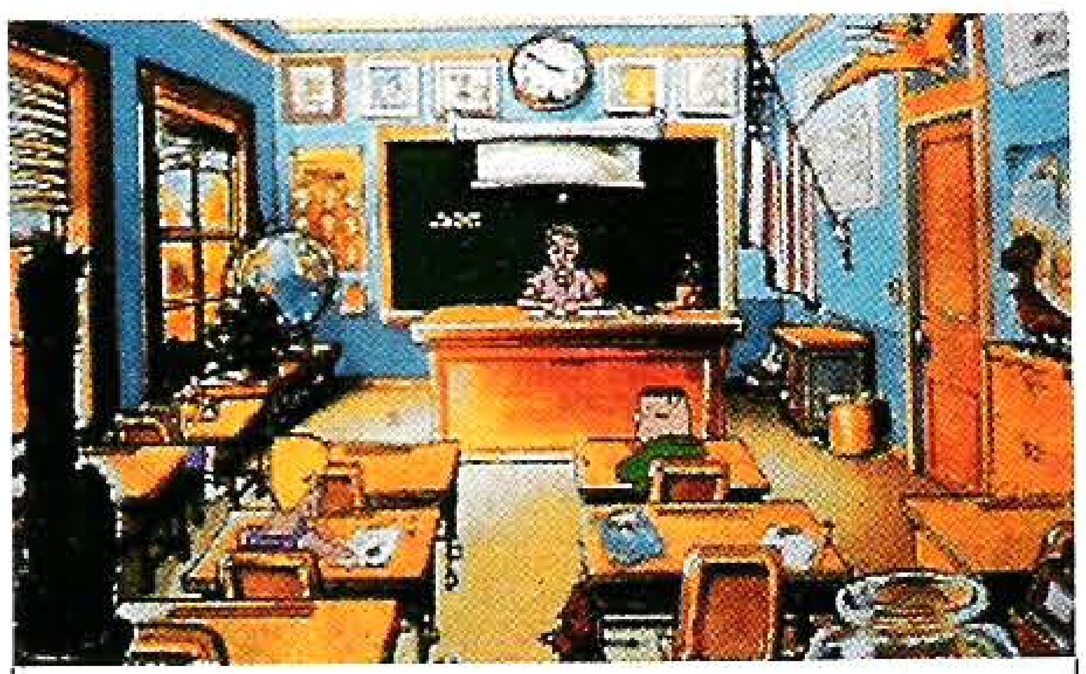
WILLY BEAMISH liebt Pizza, seinen Frosch Horny und seine *Nintari*-Konsole. Er haßt seine selbstgerechten Lehrer, die tyrannische kleine Schwester und möchte nur immer mit seinen Freunden herumtoben. Ein ganz normaler Junge also. Ihr macht seine Bekanntschaft am letzten Schultag – beim Nachsitzen in der High School. Von Natur aus frech, hat er sich einige Streiche zuviel erlaubt. Nun sitzt er vor seinem Strafaufsatz und träumt von der Freiheit.

Jeff Tunnell, Autor der DYNAMIX-Adventures *Rise of the Dragon* und *Heart of China*, betritt mit seiner liebenswerten, zeichentrickartigen Geschichte um Willy und seine Freunde neues Terrain. Euer Ziel ist es, den Lausejungen sicher um die Klippen elterlicher Ansprüche zu schiffen, ohne das Üben an seiner Spielekonsole zu vernachlässigen. Willy muß nämlich an der sommerlichen Nintari-Meisterschaft teilnehmen und gewinnen. Verärgert er seine Lehrer, Eltern oder sonstige mißliebige Erwachsene zu sehr, heißt es, ab ins Militärcamp. Das Spiel ist dann aus.

Außer häuslichen Pflichten (wer putzt schon gerne Gemüse?), Sorgen (der frisch gefeuerte Vater fällt auf das unseriöseste Stellenangebot der Stadt herein) und anderen Schicksalsschlägen (liegt es gar an Willys großer Klappe, daß der örtliche Rowdy ihn sich besonders gerne vorknöpft?) lauert ein handfester Umwelt- und Korruptionsskandal auf Willy. Der muß sich nicht nur um Horny, seine Freunde und die Nintari-Meisterschaft kümmern, sondern die Machenschaften eines üblen Pärchens durchkreuzen. Fabrikbesitzerin Leona Humpford und ihr schmieriger Kompagnon haben nämlich nichts Geringeres im Sinn als den Untergang des Städtchens Frumpton.



»Ein Lausejunge auf Abwegen, oder: Die Folgen der Spielesucht!«



Nachsitzen? Nicht lange . . .

Von flotter „Skateboard-Musik" begleitet und der Maus gesteuert, wirbelt Jung-Beamish durch Frumpton. Horny, seine Freunde Dana und Perry und nicht zuletzt der Geist des patenten Großvaters Beamish helfen unserem vorlauten Helden aus mancher Klemme. Ohne Festplatte läßt sich nicht nach der Meisterschaft jagen. Damit die Animationen nicht zu ruckhaft werden, sollte man mindestens einen schnellen '286er, besser aber einen '386er PC besitzen. Schade, daß *Sierra* nicht von den Riesenpackungen lassen kann – die Disketten, Aufkleber, Anleitung und Handbüchlein (in Form von Willys Schmierbuch) hätten auch in das handlichere Schmalformat von früher gepaßt.

Die Geschichte des Rackers steckt voller liebevoller Zwischenfilme und Animationen. Unbezahlbar sind die englischen Kommentare des Programms zu bestimmten Personen und Gegenständen (schaut Euch nur einmal Beamishs Eßzimmereinrichtung an!). Selten wurde das Leben einer „typisch amerikanischen" Familie so gekonnt auf die Schippe genommen.

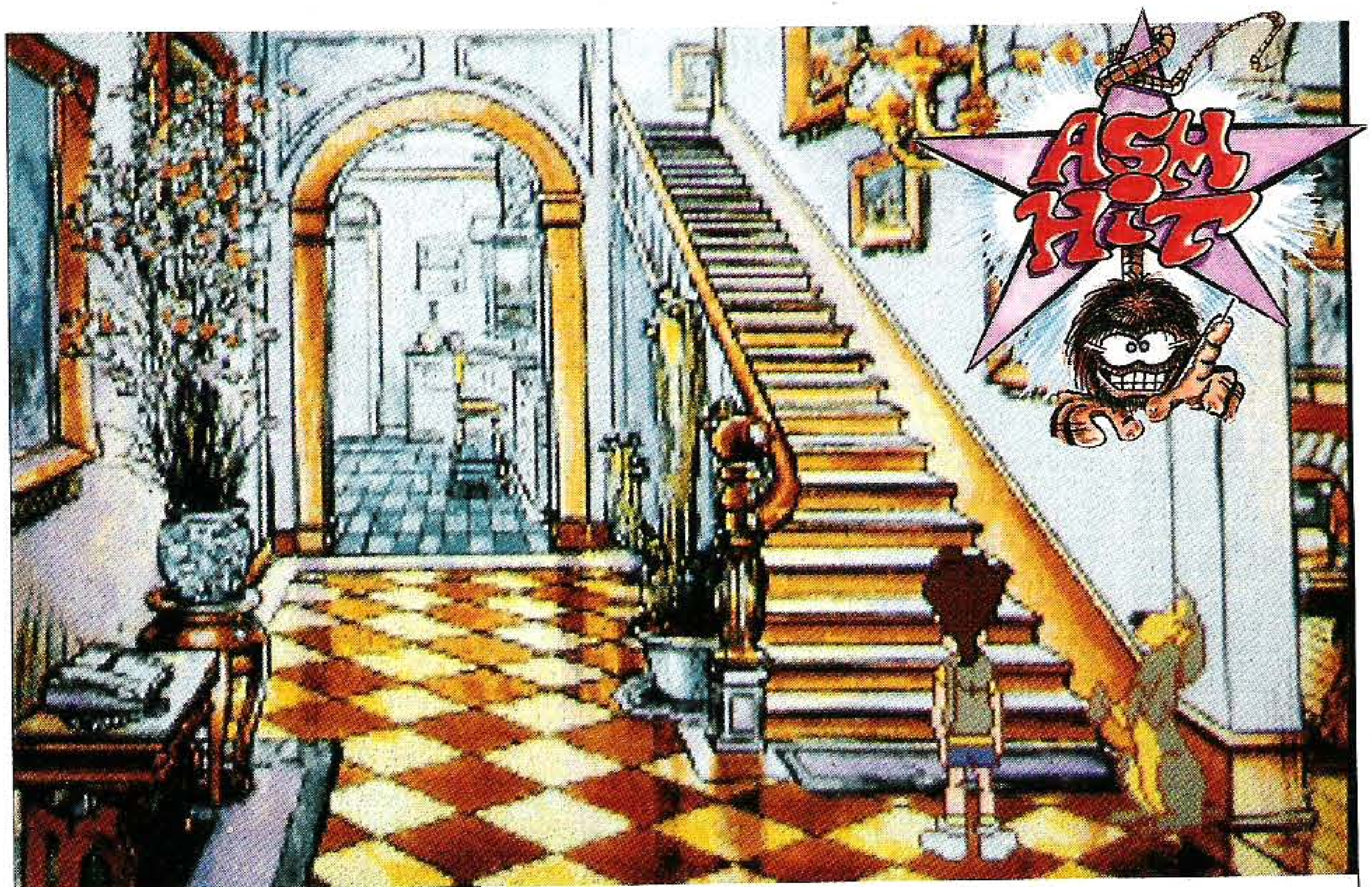
Leider schwankt der Ton eben genau zwischen kindlicher Entdeckerfahrt und Insiderwitzen. So können jüngere Spieler leicht irritiert, ältere aber durch den „harmlosen" Inhalt abgeschreckt werden. Wer aber den *Sierra*-typischen Adventure-Aufbau liebt und etwas Abwechslung von Festnahmen oder amourösen Abenteuern braucht, wird mit Willy Beamish bestens bedient! ■

Eva Hoogh

Guido meint:

Willy B. ist ein Lausejunge, mit dem man gerne ins Abenteuer zieht. Frechheit und harmloser Humor halten einander geschickt die Waage. Ein erfrischender Neuling!

»PRIMA«



Zu Hause wartet jede Menge Arbeit auf Willy. *Fotos (3): PC (VGA)*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

ADVANTAGE TENNIS

System: PC (EGA, VGA, AdLib,) (getestet), Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Hersteller, Bomico, 6092 Kelsterbach.

TRICKREICH

Ein Circus ganz besonderer Art ist es schon, das Profi-Tennis-Gewerbe. Eigentlich ist das Ganze auch kein Circus, sondern mehr eine wilde Hatz durch alle vier Kontinente. Eine Hatz nach „Punkten", Erfolg - und natürlich Geld. Für Normalsterbliche und sportlich Minderbegabte ist es ein nie erreichbares Vergnügen, für die beteiligten Spieler trockene Knochenarbeit. Aber wo bleibt da der Spaß? In den eigenen vier Wänden natürlich! Hier darf, unbefangen vom Leistungsdruck, das große Spektakel per PC nachvollzogen werden; schnell, billig und sicher. Für 90 DM ist man dabei, bekommt man von Infogrames eine komplette Saison samt Turnierplan geliefert, kann sich auf den Grand Slam beschränken oder auch mal einen Schaukampf einschieben. Für den Wechsel von einem Turnier zum anderen bedarf es dabei natürlich keines Flugtickets - ein sanfter Mausklick tut es ebenso. Doch Advantage Tennis kann noch mehr: Die gewählte Spielfigur kann zu einer richtigen Persönlichkeit reifen, indem man für sie Spezialschläge aussucht und die Spielstärken im Punkteverfahren neu gewichtet. Zu Beginn der Karriere können zunächst 100 Punkte verteilt werden, zu denen für jedes gewonnene Spiel oder Turnier Bonuspunkte hinzukommen - abspeicherbar.

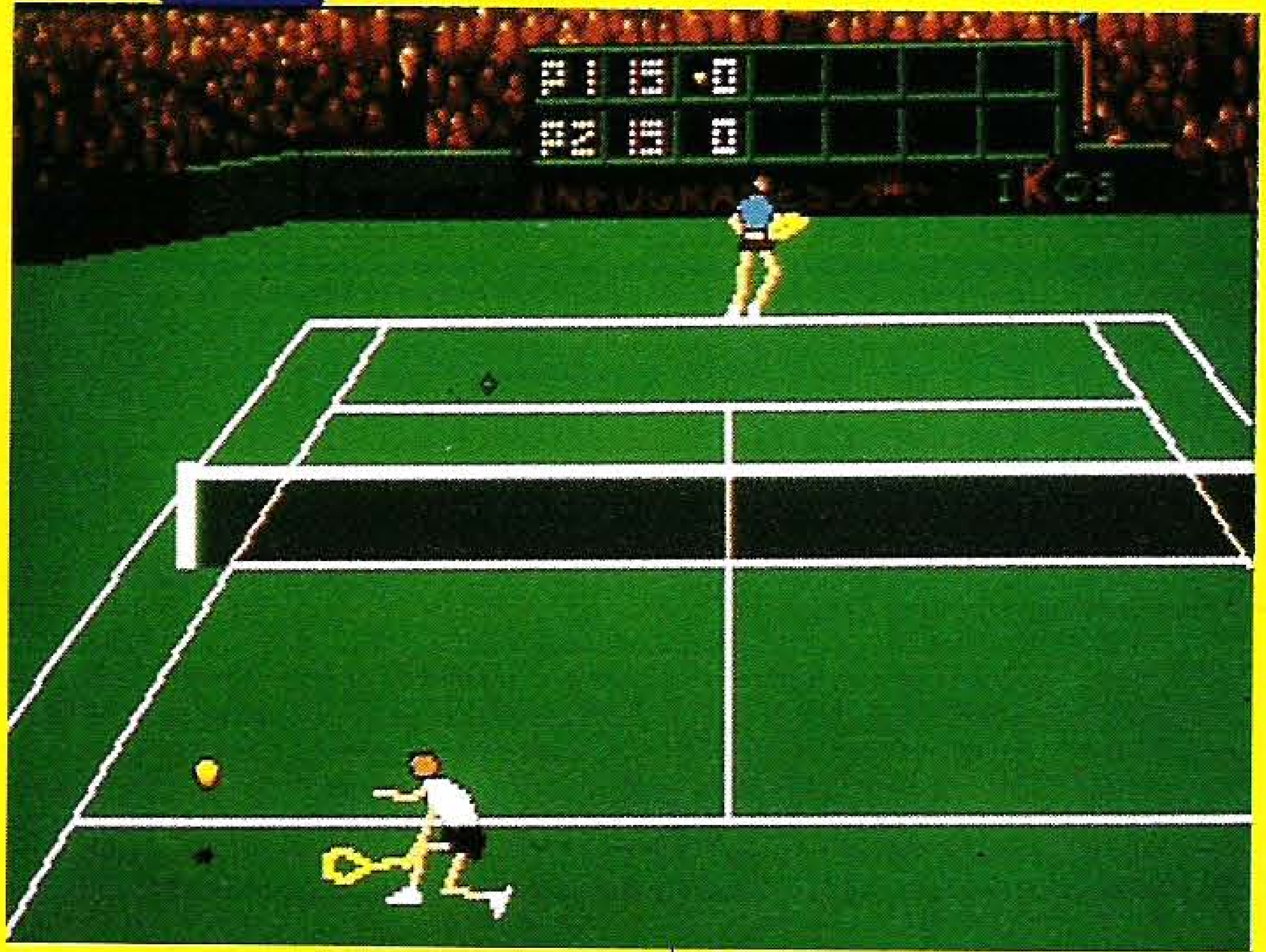
Erfolg kommt jedoch nicht von allein. Gefragt ist das geschickte Händchen des Spielers, der erstmal mit der Steuerung zurechtkommen muß. Denn um den weißgekleideten Herren (keine Damen-Option!) zum Laufen *und* Schlagen zu bringen, werden die Cursorpfeile oder der Joystickhebel gleich zweimal verwendet. Erst durch das Gedrückthalten der Leertaste oder des Feuerknopfes kann eine Schlagvariante durch die Richtungswahl vorgenommen werden. In der Hitze des Tennis-Gefechts ist das gar nicht einfach und mit viel Übung verbunden. Mit der Tastatur ist eine optimale Handhabung eigentlich unmöglich, aber mit dem Joystick durchaus erlernbar. Das dies überhaupt klappt, ist der perfekten Animation des Programms zu verdanken. Advantage Tennis ist nämlich ein reinrassiges, fix gemachtes Vektorgrafikspiel mit einer kinderleichten Ballkontrolle durch großzügige Kollsionsabfrage. Daß dabei die Spielfiguren nicht so prall aussehen, nimmt man gern in Kauf, denn schließlich zoomen die verschiedenen Blickwinkel fehlerfrei. Die Programmierer kannten wohl die Schwächen des 3D-Tennisspiels *International 3D-Tennis* und die Kompliziertheit anderer Steuerungsmethoden. Herausgekommen ist dabei schließlich ein gelungener Kompromiß. Einzig störend: Die Bälle können nicht so exakt und variabel gesetzt werden wie z.B. bei *Tie Break*.

Doch dafür ist Advantage Tennis schneller erlernbar, erstklassig spielbar und durch die vielen Features langfristig motivierend. Eine gute Alternative auf dem Markt der Sportspiele! ■

Michael Suck



Vielfalt und Atmosphäre - das ist ADVANTAGE TENNIS!



Returns in Perfektion!

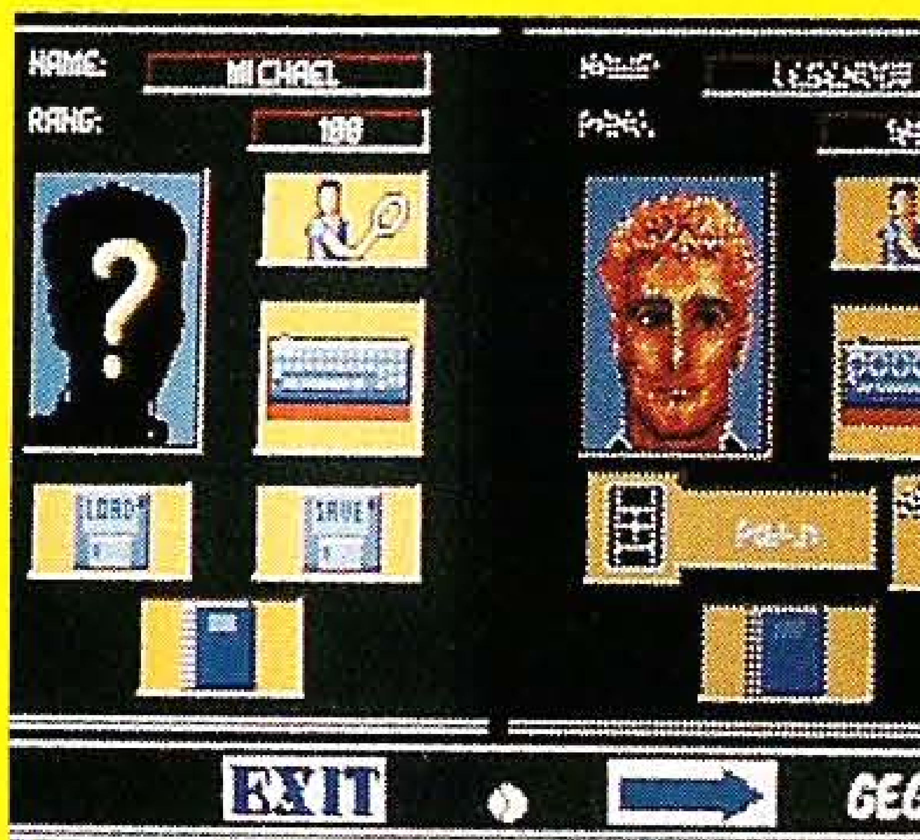
Achim sagt:

Hut ab! Was Infogrames hier geleistet hat, ist schon eines dicken Lobes wert. Advantage Tennis ist die erste wirklich schnelle 3D-Tennis-Simulation (sogar auf 286-ern mit 12 MHz passabel schnell), die sogar äußerst spielbar ist. Advantage Tennis ist meines Erachtens die bisher beste Simulation des Weißen Sports für den PC.

»PRIMA«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«



Noch ein unbeschriebenes Blatt.

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedrucktem ABC-SOFT-LOGO !

SONDERPREIS-AKTION zum Kennenlernen!

4,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch,1 MB**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,komplett in **deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor, Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**

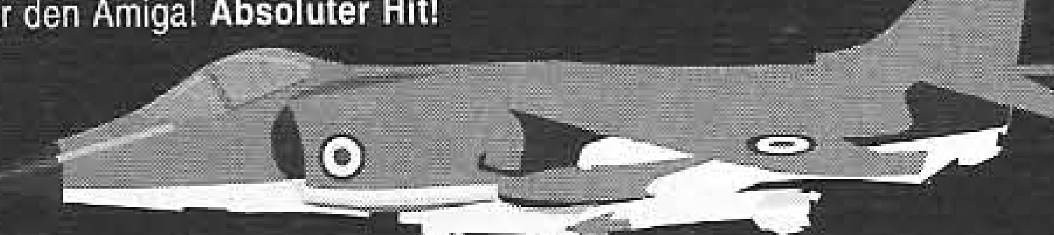


072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **dt. Anl.**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 12,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. 1MB
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter mit **deutscher Anleitung. 2 Disk DM 8.-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**



086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen.Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super ! **Benötigt 1MB-Speicher**
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulderdash-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit **15!** Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung 2Disk DM 8,-**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP , deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 36,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 40,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 8,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 8,-**

HOBBY / HAUSHALT

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! **Deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

Best. Nr.

018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 40,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 8,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch**. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 8,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 32,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 20,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 32,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern



PROGRAMMIERSPRACHEN

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 12**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



PAKET-ANGEBOTE

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programm

Komplettpreis 10 Disks 35,- DM

SUPER-PAKET

bestehend aus Textverarbeitung,CAD, Haushaltspro gramm,Anti-Virus-Disk, Spielen und nützlichen Hilf programmen für die tägliche Arbeit am Amiga !



15 Disks nur 55,- DM

SPIELE-PAKET I + II

je 10 ausgewählte Disks **je Paket nur 39,- DM**

SOUNDPAKET jede Meng

Soundtracker-Musikstücke sowie folgende Musik-Pr gramme:**Sequencer,MED,Intui Tracker, Beatsto**

pec

Komplettpreis 35,- DM

HITLINE im FEBRUAR

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird im Auftrag von AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(Erhebungszeitraum für ASM 2/92: 1. 11. - 30. 11. 91. Ermittelt von: media control, *Baden-Baden)*

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(4)	Battle Isle	Blue Byte
3.	(2)	Silent Service II	MicroProse
4.	(3)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft
5.	(6)	Railroad Tycoon	MicroProse
6.	(5)	Lemmings	Psygnosis
7.	(8)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
8.	(10)	Glücksrad	Game Tek/IJE
9.	(9)	Eye of the Beholder	SSI
10.	(–)	Mega lo Mania	Mirrorsoft

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Wing Commander II	Origin
2.	(2)	Gunship 2000	MicroProse
3.	(9)	Leisure Suit Larry V	Sierra
4.	(6)	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm/R.A.
5.	(4)	Lemmings	Psygnosis
6.	(5)	F-117A Nighthawk	MicroProse
7.	(3)	Silent Service II	MicroProse
8.	(–)	Great Courts II	Blue Byte
9.	(8)	Railroad Tycoon	MicroProse
10.	(–)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(3)	Der Preis ist heiß	Game Tek/IJE
3.	(10)	Riskant	GameTek/IJE
4.	(4)	Glücksrad	Game Tek/IJE
5.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
6.	(9)	Reederei	Art Edition
7.	(7)	Elvira-Mistress of the Dark	Accolade
8.	(5)	Manchester United Europe	Krisalis
9.	(6)	Pirates	MicroProse
10.	(–)	Rodland	Sales Curve

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Silent Service II	MicroProse
2.	(1)	Lemmings	Psygnosis
3.	(5)	Railroad Tycoon	MicroProse
4.	(4)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft
5.	(10)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
6.	(7)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
7.	(9)	Sim City & Populous	Ocean
8.	(–)	Mega lo Mania	Mirrorsoft
9.	(8)	Midwinter II: Flames of Freedom	Rainbird
10.	(–)	Wolfpack	Mirrorsoft

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

Wer ein Foto von sich und ein kurzes Statement über sein Lieblingsspiel mitschickt, hat große Chancen auf dieser Seite abgebildet zu werden!!!

Karte an: ASM Hitline PF 870 3440 Eschwege



Nach der ersten Besichtigung unserer neuen Büroräume waren wir platt. Soviel modernes Design hatte keiner erwaretet. Morgen ziehen wir ein. Foto: Uli

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Wing Commander II	Origin
2.	(2)	Lemmings	Psygnosis
3.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
4.	(4)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(–)	Lotus 2	Gremlin
6.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
7.	(–)	Xenon II	Image Works

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(6)	Xenon II	Image Works
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(4)	Shadow of the Beast	Psygnosis
4.	(6)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(7)	Wings of Death	Thalion
6.	(–)	Lemmings	Psygnosis
7.	(3)	Turrican	Rainbow Arts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(6)	Xenon II	Image Works
3.	(–)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(–)	Shadow of the Beast 2	Psygnosis
5.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
6.	(2)	Elvira	Accolade
7.	(–)	Loom	Lucasfilm/R.A.

Krieg der Blechköpfe

ROBO-ZONE

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Image Works, England **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1



Mech platt, Mann!

Die Apokalypse kündigt sich an. Im 21. Jahrhundert ist die Erde nahezu vollständig durch Müll und Abgase verseucht und somit dem Untergang nahe. Da endlich setzen sich die führenden Köpfe der Menschheit zusammen und kommen zu dem Ergebnis, daß es so nicht weiter gehen kann. Sie entscheiden, einen kleinen Bruchteil der Weltbevölkerung in einer schwimmenden Stadt von dem Rest abzukapseln und abzuwarten, bis sich die Übrigen selbst vernichtet haben.

Um die Gebäude der zum Überleben Auserkorenen zu schützen werden Kampfroboter, 'Wolverines' genannt, ausgesandt, die verbrecherische Subjekte eliminieren sollen. Auf einmal erscheinen weitere Roboter auf der Bildfläche, die mit geradezu sadistischen Trieben alles vernichten, was sich ihnen in den Weg stellt.

Bis auf einen sind alle 'Wolverines' zerstört worden, und der letzte macht sich nun auf den Weg zu dem geheimnisvollen Schmelzofen, in dem die 'Scavangers' hergestellt werden. Diese Aufgabe, die dem Spieler des Games ROBOZONE erteilt wurde, führt uns durch U-Bahn-Schächte, die Straßen von New York, bis zum Schmelzofen der 'Scavangers', wo der Showdown stattfindet.

Unterwegs laufen uns eine Menge von diesen Killer-Robotern über den Weg, die sofort das Feuer eröffnen. Die gilt es natürlich auszulöschen, denn sonst sieht es mit der Energie sehr schnell schlecht aus. Wie gewöhnlich bei solchen Spielen gibt es natürlich auch einige Extras, die es aufzusammeln gilt.

Nichtsdestotrotz ist die ganze Sache ziemlich daneben gegangen. Die Grafik geht zwar noch, der Sound ist schon schlechter, und der Spielablauf ist die reinste Schlaftablette. IMAGE WORKS weiß schon, wie man unsereins vorm Screen fesseln kann (. . .indem man ihn davor einschläfert??). Okay, okay, wenigstens ist der Vorspann ganz nett, aber der allein zieht das Kind auch nicht aus dem Teich ... ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

Eiskalt daneben

FACE-OFF ICE HOCKEY

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), empf. VK-Preis: ca. 90 DM, **Hersteller:** Krisalis Software Ltd., England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach; Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Nach zahlreichen Fußball-Managern folgt nun endlich ein Eishockey-Manager. KRISALIS - bestens durch *Manchester United Europe* bekannt - hat sich dieser Thematik angenommen und FACE-OFF ICE HOCKEY produziert.

Wer nicht unbedingt 'managen pur' möchte, der kann sowohl den Part des Managers als auch der Spieler übernehmen, oder nur 'ne Trainingsrunde gegen Computer oder Freund einlegen. Doch leider hat all jenes nicht das geringste mit 'wahrem' Eishockey zu tun. Normales und Zwei-Linien-Abseits wurden neben anderen Regeln nicht integriert. Die Steuerung ist miserabel, Tore werden allenfalls durch glückliche Zufälle erzielt, die Animation der Figuren ist lächerlich.

Auf den Gipfel treibt's allerdings der Managerteil. Eine rekordverdächtige Anzahl von Spieloptionen – leider im negativen Sinne – lassen die Motivation von 180 auf Null sinken. Trainingsart (oder 'nen freien Abend), Aufstellung und Spieltaktik wählen, das war's. Das Beste: Egal, welche der fünf Schwierigkeitsstufen gewählt wird, nicht zu gewinnen ist beinahe eine Kunst ...

Face-off Ice Hockey bietet all das nicht, was ein Programm dieser Art bieten müßte. Es ist sowohl grafisch als auch spielerisch eine Katastrophe. Dann bleiben wir doch lieber beim guten, alten Fußball ... ■

hja



. . . und so schieben sie ihre Stöcke über das Eis (Amiga-Screen)

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga/ST
Grafik/Animation	4/3
Anleitung	5
Spielablauf	0
Motivation	1
Gesamtnote	1

»MIES«

Es hat uns vollgeschleimt!

MEGA-TRAVELLER 2: QUEST FOR THE ANCIENTS

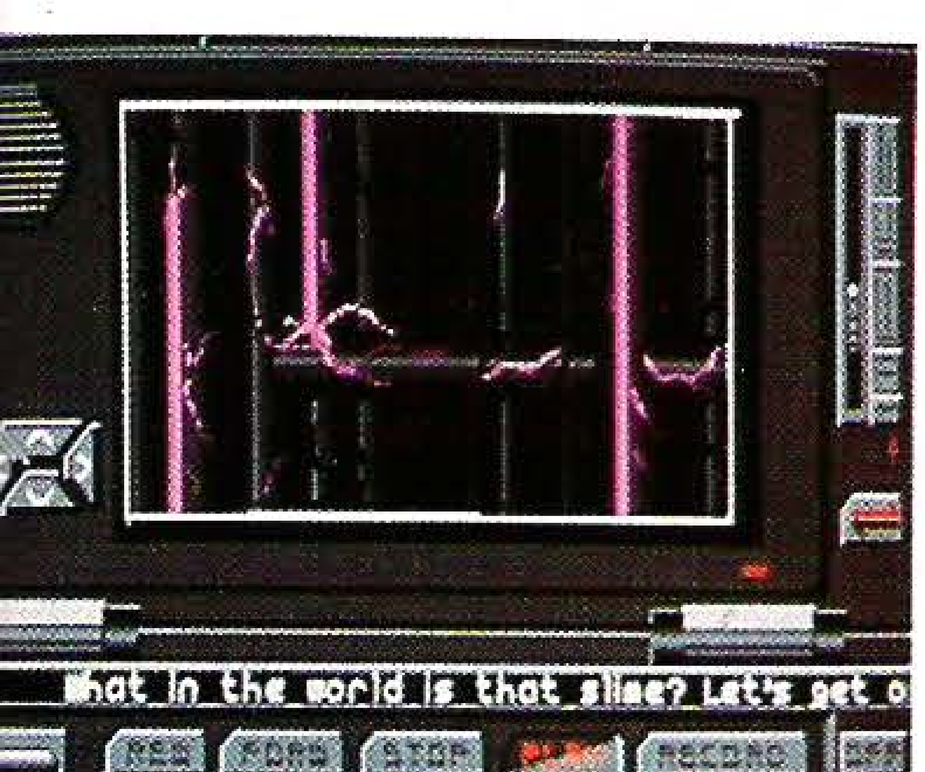
System: PC (640 KByte, EGA, VGA, Soundkarten, Maus/Joystick), **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Empire, Basildon, England, **Muster von:** Hersteller, United Software, 4835 Rietberg.

Geisterjäger spielen ist ja fein, doch sind die Tonnen rosa Schleims, die aus der antiken Maschinenhalle quellen, nicht mehr mit Humor zu nehmen. Was ist passiert? Unbekannte haben antike Geräte in Gang gesetzt, die die erstickende Substanz produzieren. Euer Heimatplanet ist bedroht. Klar, daß Ihr nicht nur der Belohnung wegen mit vier Freunden zur Schleimbekämpfung antretet.

MEGATRAVELLER 2: QUEST FOR THE ANCIENTS schickt Science Fiction-Freunde wieder in die *Spinward Marches*, Schauplatz des ersten Teils. Wieder hat man sich mit Handbuch und Hintergrundgeschichte viel Mühe gegeben – ausführliche Anhänge und Karten erläutern das Spielsystem. Es ist in einem viersprachigen Referenzblatt zusammengefaßt. Um die Gefahr abzuwenden, müßt Ihr Spuren der *Ancients* sichern – einer Rasse, die vor 300 000 Jahren ausstarb. Neben Flugeinlagen besteht Eure Suche hauptsächlich aus dem Bewegen mikroskopischer Sprites über von oben gesehenen Landschaften bzw. Städten. Gesprächspartner, die Informationen bereithalten, sind netterweise grün markiert – so braucht man nicht jedem Einwohner hinterherzuhetzen. Mit der Zoomfunktion vergrößert man seine Helden (im Kampf wichtig), doch gehen dann Umgebungsdetails verloren. Leider ist die Steuerung immer noch umständlich und kommen die vielen im Handbuch beschriebenen Feinheiten selten zum Tragen.

Bis zur Drucklegung wird auch die komplett deutsche Fassung im Handel und das Kopierschutz-Blatt in augenfreundlicheren Tönen (unser Exemplar war schwarz mit marineblau …) sein. Absolute *Traveller*-Fans werden sicher auf ihre Kosten kommen. Dennoch können weder die hübsche Geschichte noch die aufgepeppte Grafik über die dünne Spielhandlung hinwegtäuschen. Schade um die gute Idee – ein guter Romanstoff böte die Suche nach den Alten allemal!

ev



Stoppt den Schleim!



Auf Spurensuche …


ASM-WERTUNG von 0 bis 12

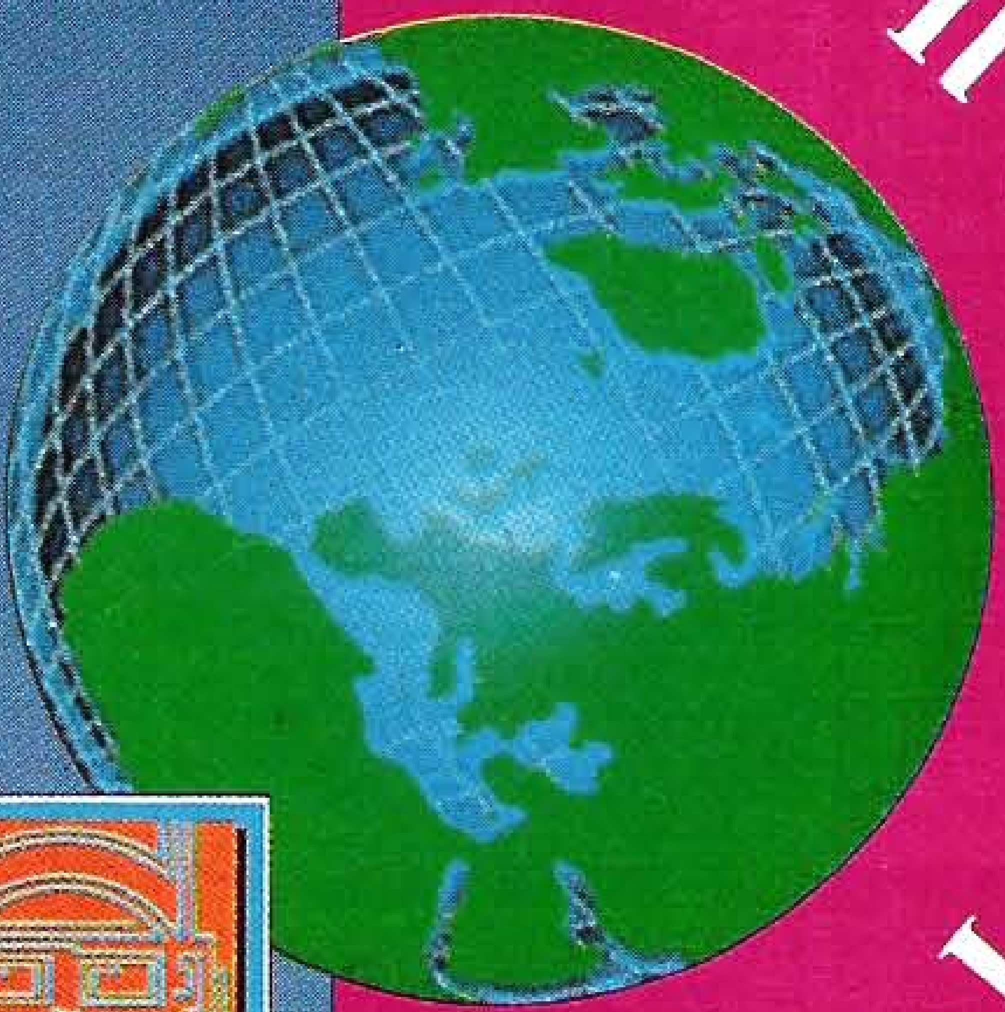
Grafik (VGA)	8
Steuerung	7
Handlung	8
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«


IN DIE WÜSTE SCHICKEN
WIR EUCH
AUF KEINEN FALL...
... aber von Frankfurt nach Rom, über Los Angeles, Papete, Auckland, Noumea, Sydney, Jakarta, Singapur bis nach Bangkok, von da nach Amsterdam, und erst dann dürft Ihr wieder in Frankfurt oder Düsseldorf landen.
RUSHWARE
Online with the trend

MIRRORSOFT





Wie man an den Spaß 'rankommt? Nichts einfacher als das: In dieser Ausgabe der ASM stellen wir Euch die letzte der insgesamt drei Fragen zum Spiel der Firma Mirrorsoft: Mega lo Mania.

Hier die dritte Frage: Was bedeutet „Neozoikum"?

Die vollständigen drei Antworten schreibt Ihr dann auf eine Postkarte und schickt diese an:

Tronic Verlag
„Mirrorsoft"
Postfach 870
3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der 2. 3. 1991!

1. Preis: Flugticket „Round the World" für zwei Personen mit o.a. Flugroute plus 1.500 DM Taschengeld.

2. Preis: Reise ins „Euro-Disneyland" bei Paris.

3. Preis: Persönliches Mega lo Mania (Portrait des Winners wird eingescannt).

4.-10. Preis: je ein Mega lo Mania.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

OLDIE DES MONATS



Wie ein Fisch im Wasser ...

FISH

System: C-64, Amiga, Atari, PC, **empf. VK-Preis** ca. 50 - 85 DM, **Hersteller:** Rainbird/Magnetic Scrolls, **Muster von:** ASM-Archiv.

... fühlt man sich bei einem der schönsten Text-/Grafik-Adventures, die es je gegeben hat. Und das gleich in doppeltem Sinne, denn man nimmt die Rolle eines Goldfisches ein, der allerlei verrückte Abenteuer zu bestehen hat. Und da jüngst eine MAGNETIC-SCROLLS-Compilation erschien, in der auch FISH enthalten ist, widmen wir unseren diesmaligen Oldie des Monats dem niedlichen Schuppentier.

Jenes hat anfangs nichts besseres zu tun, als sich auf dem Rücken schwimmend treiben zu lassen. Doch es dauert nicht lange, da schwimmt er in ein seltsames, von Geheimnissen umwittertes Schloß, das ins Goldfischglas geworfen wurde.

Denn „Flossi" ist kein richtiger Goldfisch, sondern Agent 10, ein intergalaktischer Spion, der in dieser Gestalt lediglich Urlaub macht.

Ausgerechnet die Bösewichter, die er jüngst zur Strecke brachte, sind entwischt, und so ist es naheliegend, daß unser Held wieder in Aktion treten muß. Logo, daß Ihr diejenigen seid, die von jetzt an über das Schicksal des Spions zu entscheiden haben.

So werdet Ihr mehrfache Umwandlungen in andere Wesen genauso miterleben, wie auch die Erkenntnis machen, daß es manchmal gut ist zu wissen, wie man Kaffee kocht (Apropos: Wer hat eigentlich diese Brühe hier fabriziert? Snief...da soll man vernünftig arbeiten. Egal, weiter im Text).



Viele Befehle in einem Satz dank eines Super-Parsers.

Die Verwandlung geschieht innerhalb des Schlosses, in dem sich drei Warps befinden. Warpen tut aber weh, und so sollte man möglichst eine gewisse Reihenfolge einhalten, damit man ja alle Sachen bei sich trägt, um die Veränderung unbeschadet zu überstehen.

Ein Klassiker neu aufgelegt

Natürlich ist es damit nicht getan, daß Ihr Sachen aufnehmt, Ihr müßt diese auch richtig anwenden. Und wenn mal etwas nicht auf Anhieb funktioniert (wie z.B. ein gewisser Kassettenrekorder oder das Kaffeekochen), solltet Ihr Euch nach etwas oder jemandem umsehen, mit dessen Hilfe man diese Wunder vollbringt. Aber Vorsicht: Für manche Handlungen hat man nur begrenzte Zeit - ist diese abgelaufen, werdet Ihr sanft in das „castle" zurückgeführt. Vorsichtshalber also 'ne Save-Diskette bereitlegen.

Dank der im Vorspann erwähnten Compilation habt Ihr jetzt erneut Gelegenheit, Euch den Klassiker aus dem Jahre 1988 zu besorgen. Es ist eine Investition, die sich lohnt, denn bei diesem Adventure stimmt einfach alles: Toller Parser, spannungsgeladene, aber auch erheiternde Atmosphäre, hohe Motivation - nichts von alledem ging bis heute verloren. Selbst die Grafiken können sich heute noch sehen lassen.

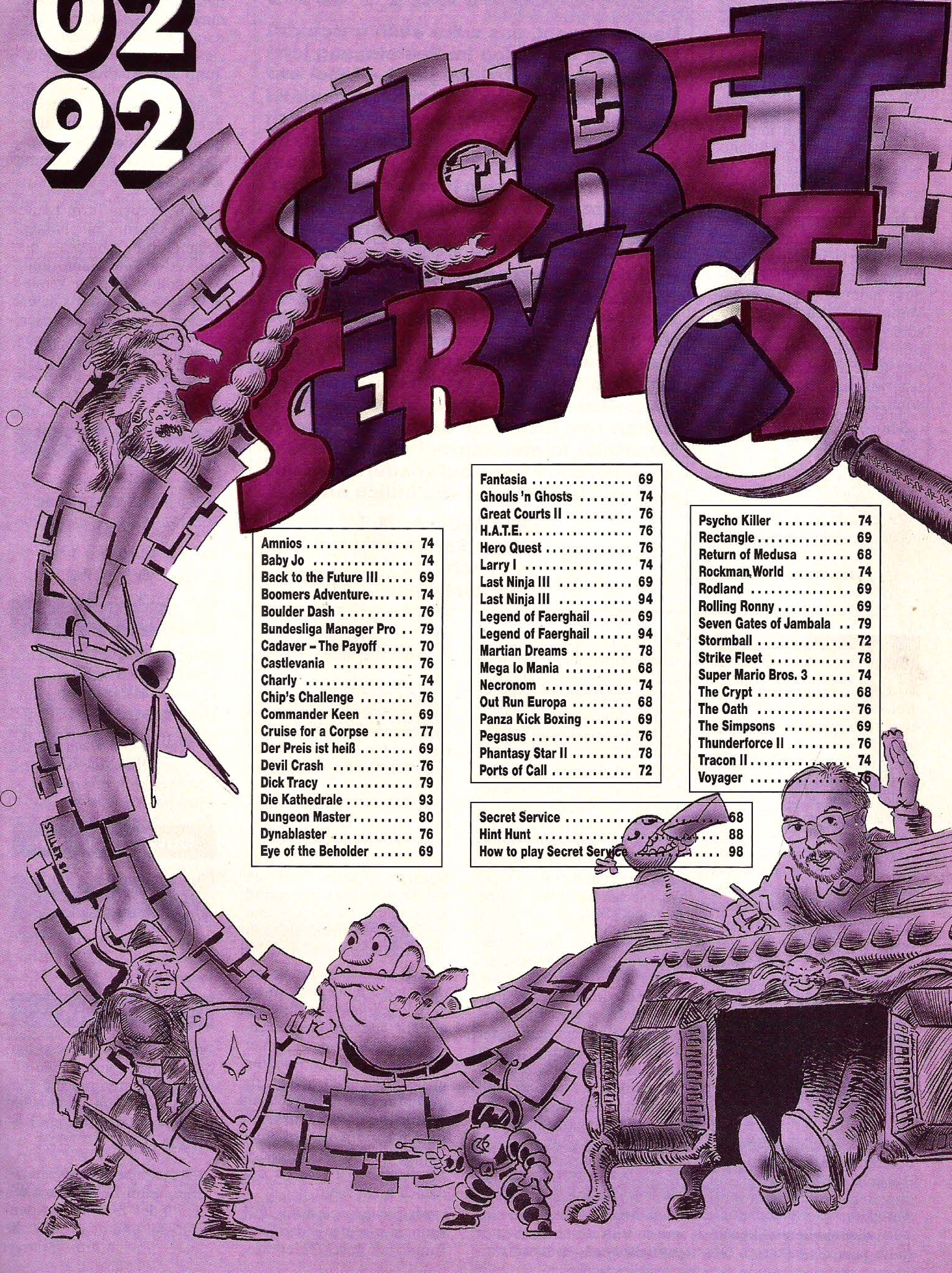
Lediglich beim C-64 muß man leichte Abstriche machen, denn die Ladezeiten und der häufige Diskettenwechsel fallen negativ auf. Doch das kann einen echten Adventurer nicht stören. Es spricht für sich, daß - wenn man von Adventure-Klassikern spricht - der Name MAGNETIC SCROLLS fallen wird.

Die Softwarefirma gibt es in dieser Form nicht mehr, ihre Produktionen aber bleiben der Nachwelt erhalten und werden von wahren Fans gehütet wie ein Schatz. FISH ist ein echtes Juwel, das einen Ehrenplatz verdient hat.

Klaus Trafford

02
92

Secret Service



Return of Medusa

Das Spiel wie gewohnt laden und starten. Dann auf dem Schild mit den Programmierern das *i* in *Tillmann* mit beiden Maustasten anklicken. Der Bildschirm blitzt kurz auf, und man kann mit der Help-Taste die Cheatseite aufrufen. ■

Wolfgang Nienhaus

Ein etwas anderes Phänomen: Aus der Codeabfrage zu Anfang kann man gewisse Rückschlüsse auf die Ergebnisse beim Roulette ziehen. Wenn man sein Geld entsprechend setzt, kann man sehr schnell reich werden. Für folgende Handbuchseiten wurden folgende Gewinnzahlen gezogen:

Seite 9: 2, 4, 33, 14, 10.
Seite 10: 22, 5, 4, 25, 0.
Seite 25: 6, 8, 11, 28, 3, 22, 14, 10, 28, 9, 29, 18.

Zusatzzahlen gibt es keine, alle Angaben sind natürlich ohne Gewähr. ■

Moneyman Thomas

Telefonterror!

Danke, jawohl, das wäre auch geschafft! Nach den Rekorden im Posteingang jetzt auch am Telefon heißbegehrt – dabei war doch alles beinahe ein Mißverständnis! Ihr sollt nur anrufen, wenn Ihr wirklich umfangreiche Sachen anzubieten habt, sprich mindestens zwei Tage in Kartenzeichnen oder Tippen investieren müßtet. Also bitte nicht wegen jeden kleinen Modulpokes oder fünf Paßwörtern anrufen, die können nach wie vor unbürokratisch, direkt und sofort an die bekannte Adresse gehen. Außerdem wäre es ganz praktisch, wenn wir uns auf bestimmte Zeiten für die Anrufe einigen würden, sagen wir mal Dienstags und donnerstags ab 14 Uhr. Das hätte zwei praktische Nebeneffekte: Ich könnte etwas ungestörter arbeiten, und Klaus, mit dem ich mir das Telefon teile, käme auch mal wieder zum Zuge. Alles klar? Dann auf wiederhören und -lesen. Die Post geht wie üblich an:

REDAKTION ASM
Secret Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Mega lo Mania

Zunächst einige Tips: Für die drei Inseln pro Level stehen einem bekanntlich nur eine begrenzte Zahl an Männern zur Verfügung. Man sollte versuchen, mit 20 bis 30 Leuten pro Insel auszukommen. Den Rest gibt es im nächsten Level dazu.

Grundsätzlich immer dafür sorgen, daß ausreichend Rohstoffe abgebaut werden. In den höheren Leveln sollte man seine Leute wie folgt verteilen: 50 % in den Bau der Mine, 25 % in den Bau des Labors, 10 bis 15 % in den Bau der Fabrik, den Rest zwecks Vermehrung im Turm lassen. Sobald die Mine steht, sollten alle Leute zum Rohstoffabbau. Wenn das Labor fertig ist, sollten noch 50 % buddeln. Wenn der Vorrat der einzelnen Rohstoffe den Wert 5 oder 6 überschritten hat, kann man meistens sehen, was auf diesem Sektor entwickelt werden kann.

In den höheren Leveln sollte man die stärksten Offensiv- und Defensivwaffen zuerst entwickeln. Zur Abwehr von Atomraketen sind SDI-Laser sehr gut geeignet, man sollte immer drei bis vier davon auf Lager haben. Allerdings immer nur einen aufstellen, da er sich nach einem abgewehrten Angriff überhitzt und selbst zerstört. Zur Abwehr konventioneller Waffen Bazookas oder eine gleichrangige Defensivwaffe entwickeln und einen Vorrat von sechs bis zehn Teilen bauen.

Den oder die Gegner immer im Auge behalten, erreicht er die nächste Technologiestufe oder die gleiche wie man selbst, wird es gefährlich. Gegner mit gleicher Technostufe immer zuerst angreifen, möglichst mit Atomraketen. Gegner mit niedrigerer Technostufe mit kleinen Störangriffen schwächen, bis man genügend Angriffswaffen produziert hat. Dann einen vernichtenden Großangriff führen. Nach einem Angriff sollte man sich nie zu früh aus einem Sektor zurückziehen, sondern warten, bis der Gegner (oder man selbst) völlig vernichtet ist.

Kann man in seinem Sektor nur Defensivwaffen entwickeln ist es ratsam, alle Arbeiten einzustellen und auf den nächsten Sektor überzuwechseln, wobei 10 % der Leute im alten Turm verbleiben sollten. Hat man dort keine oder nur schwache Angriffswaffen, hilft nur der Neustart in einem anderen Sektor, denn die Gegner sind dann schon zu stark – und ohne diese Waffen läuft nicht viel.

Man sollte immer versuchen, mit ein oder zwei Gegnern Bündnisse zu schließen und die anderen Gegner angreifen. Allerdings immer noch ein paar Angriffswaffen in der Rückhand halten, da aus Freunden sehr schnell Feinde werden. In den ersten Leveln kann man Gebäudeschilde erfinden und auch herstellen, später lohnt das jedoch nicht mehr.

Ab Technologiestufe 2001 kann man Leute für den Endkampf auf Insel 28 einfrieren. Die beste Methode dafür: Alle Gegner bis auf einen vernichten, den letzten durch kleine Störangriffe derart schwächen, daß alle seine Gebäude bis auf den Turm zerstört sind.

Dann in einem anderen Sektor einen zweiten Turm bauen und sich fleißig vermehren. Pro Turm kommt man so auf 500 Leute.

Vom zweiten Turm Leute in den Turm mit hohem Technolevel schicken, bis dort etwa 900 Mann sind. Man sollte vor dem Versiegeln des ersten Turms daran denken, alle Angriffswaffen zum anderen Turm zu schikken, da sie sonst verloren sind, obwohl man sie noch für den letzten Gegner braucht. ■

Und zum Abschluß noch die Paßwörter:

Level 1: OVIAYASIWMC
Level 2: MAJAQCYIWMY
Level 3: SLIAUCYXXSK
Level 4: VVBDGPAPVAE
Level 5: VKDCUIBHTHM
Level 6: TPDCMKHHTHI
Level 7: KLTAUMFUGIY
Level 8: RNHDGM-MULUW
Level 9: HUCAUJUYTUC
Level 10: NTGAOGUSFTC

Wolfgang Nienhaus

Out Run Europa

Für unbegrenzte Zeit drücke man *CAPS-LOCK* und tippe *HURRICANE* ein! ■

Jan Priebe

The Crypt

Wer Stärkeprobleme hat oder seinen Punktestand etwas aufpolieren möchte, der suche sich im untersten Stockwerk (ziemlich am Ende) die Truhe.

Die ist eine wahre Schatztruhe, denn bei jedem Öffnen findet man in ihr den Schlüssel und den Käse. ■

Martin Baluses

The Simpsons

Nach der Eingaben von *COWABUNGA* in der Szene, in der die Familie vor dem Fernseher sitzt, erhält man unendliche Leben. ■

Volker Reineking

Die zweite Hebebühne in Level 2 transportiert einen sicher über die Straße, wenn man kurz auf ihr hochspringt, sobald sie sich an der höchsten Stelle befindet.

Die Türcodes für Level 4 lauten:

Etage 1: 14
Etage 2: 32
Etage 3: 11
Etage 4: 41
Etage 5: 21 ■

Manuel Siesmayer

Der Preis ist heiß

Wenn man als Name *Ostspion* eingibt, kann man die einzelnen Spiele frei anwählen. ■

Dominik Lopatic

Panza Kick Boxing

Ein kleiner Trick für die zweite Trainingsdisziplin: Während der Höcker herausschießt, drückt man einfach die Pausentaste (F2), und der Höcker bleibt in der Luft stehen. Nun richtet man nur noch den Joystick entsprechend aus und trifft ihn dann später mit Sicherheit. ■

Agnes Juzek

Rectangle

Hier sind nochmal einige Codes für den Amiga. ■

Manuel Siesmayer

1.0)	898070	6.0)	728636
1.1)	898071	6.1)	126108
1.2)	912789	6.2)	775057
2.0)	534662	7.0)	690809
2.1)	350807	7.1)	270848
2.2)	497786	7.2)	769547
3.0)	478656	8.0)	161118
3.1)	717464	8.1)	286341
3.2)	450208	8.2)	746061
4.0)	817674	9.0)	118675
4.1)	738646	9.1)	627935
4.2)	395054	9.2)	599396
5.0)	790657	10.0)	577554
5.1)	232620	10.1)	815362
5.2)	430397	10.2)	271963

Last Ninja 3

Hier sind die Levelcodes für den Amiga:

Level 1: SUSS
Level 2: IMED
Level 3: URTI
Level 4: BASD
Level 5: NUOS
Level 6: REOO ■

Manuel Siesmayer

Legend of Faerghail

Ein kleiner Tip, wie man seine Helden schnell ein paar Level hochbeamen kann: Man rennt durch die Wildnis von Thym und prügelt sich solange, bis ein Charakter das Zeitliche segnet. Dann sofort in die Stadt gehen und den Typen im Tempel wiederbeleben lassen. Als Folge verdoppeln sich die Erfahrungspunkte und erreichen fast immer die Beförderung. Allerdings sollte man sich bei diesem Selbstmordkommando immer nur auf einen Helden konzentrieren und genügend Barschaft haben – die Priester arbeiten nämlich nicht umsonst und akzeptieren keine Kreditkarten. ■

Frank Arnold

Rolling Ronny

So einfach kann ein Cheat sein: Während des Spiels einfach die C-Taste drücken. Nun kann Ronny fliegen, braucht keine Diamanten mehr einsammeln und hat beliebig viele Leben. ■

Frank Siebert

Rodland

Im Pausenmodus fünfmal die *Help*-Taste gedrückt, und beide Feen haben unendlich viele Leben. ■

Klaus Vill

Commander Keen

Eine kleine Erleichterung für das Shareware-Spiel: Wenn man die Tasten C, T und Space gleichzeitig drückt, hat man alle *Key Cards* und 100 Schuß auf der Pistole. ■

Nicolai Rathmann

Eye of the Beholder

Wenn man ein Level tiefer steigt und anschließend nochmals kurz ins vorherige Level zurück geht, sind im nächsten Level die meisten Türen schon offen und viele Monster schon zerstört (leider aber nicht immer). ■

Agnes Juzek

Back to the Future III

Die Eingabe der folgenden Worte im Vorspann des jeweiligen Levels ergibt unbegrenzte Leben:

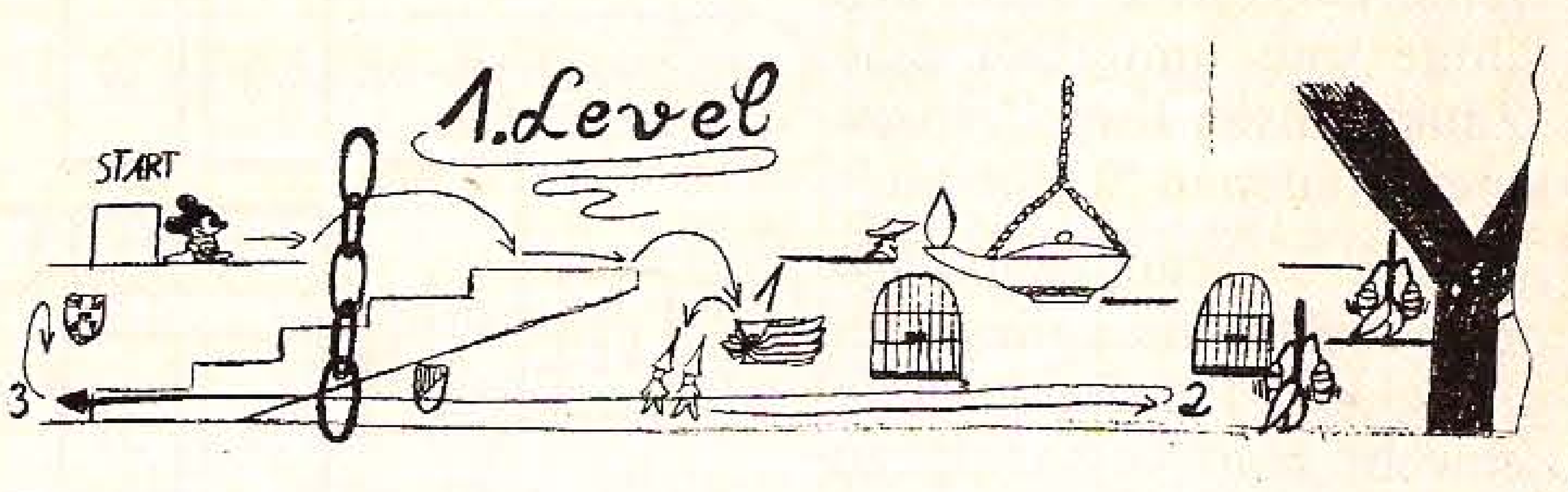
Level 1: *ROTTEN CHEAT*
Level 2: *LOUSY CHEAT*
Level 3: *LOW DOWN CHEAT* ■

Volker Reineking

Fantasia

Hier ein kleiner Tip für alle schmalbrüstigen Zauberlehrlinge. Wer meint, Mickey sei mit zu wenig Zaubersprüchen und Herzchen ausgerüstet, dem kann geholfen werden. Begebt Euch gleich im ersten Level nach Position 1. Springt von dort aus gleich auf die zwei Männchen. Lauft dann soweit nach rechts, bis der erste Besen erscheint (Position 2). Macht schnell kehrt und begebt Euch an den linken Bildrand (Position 3). Wartet jetzt auf den Besen und springt auf ihn drauf. Zur Belohnung erscheinen drei Energiekugeln, ein Zauberbuch und zwei Sterne, ein recht solides Startkapital. ■

Marcel Lucht



Cadaver – The Payoff

Willkommen zum letzten Teil der großen Abrechnung!

Raum 1: Die Schußwaffe, den Geldsack, die zwei Urnen, die drei Holzstäbe und den Schädel aufnehmen. Das Loch rechts neben der Tür angucken. Alle Fragen mit „Ja“ beantworten. Beim ersten Mal bekommt man eine Flasche „Alkohol-Trunk“, beim zweiten Mal einen „Unbekannten Trunk“ („Gift-heilen-Trunk“). Nachdem das Loch mit unserem Geld aufgefüllt ist (6x bezahlen), bekommen wir das „Vipern-Juwel“.

Raum 2: Hier nehmen wir uns beide Steine.

Raum 1: Einen Stein werfen wir hier auf das schwarze Gefäß. Das Gefäß macht sich dünne und hinterläßt eine „Zauber-lösen-Kugel“ sowie einen goldenen Schlüssel.

Raum 3: Man geht nach oben rechts und springt auf die graue Plattform. Nun schwebt man vorsichtig an den Hindernissen vorbei zur offenen Seite der Holzplattform. Das Kästchen aufnehmen, das Buch lesen und wieder zurückschweben.

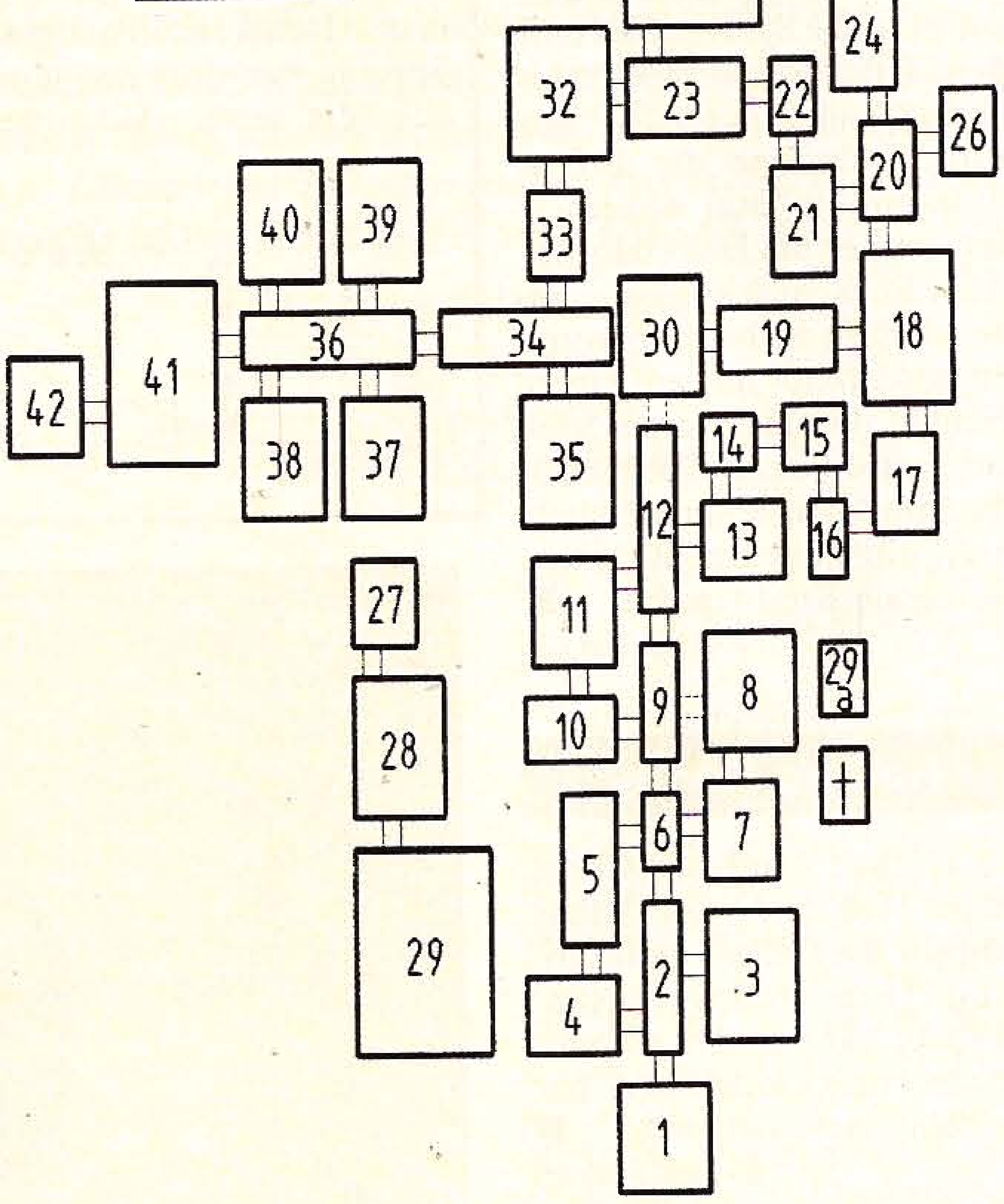
Raum 2: Das Kästchen auf den Boden legen und mit Hilfe des Schlüssels aus Raum 1 öffnen. Den „Tür-auf-Zauberstab“ sowie den „Zauberstein“ aufnehmen. Die „Zauber-lösen-Kugel“ in die Hand nehmen.

Raum 4: Sofort die „Zauber-lösen-Kugel“ aktivieren. Nun sind alle Diamanten, die hier noch von der Decke fallen werden, ungefährlich. Nun über die drei kleinen Löcher (im Boden) gehen. Nachdem drei Diamanten von der Decke gefallen sind, gehen wir zum großen Loch oben links. Den herabfallenden Schlüssel (Nummer 2) nehmen wir an uns. Den Felsbrocken aus Granit stekken wir auch ein.

Raum 5: Hier essen wir uns den Weg zum Hebel (oben rechts) frei. Der „Durchhaltevermögen-Trunk“ wird ebenfalls vertilgt bzw. getrunken. Nun legt man zwischen dem vierten und fünften (von rechts) Gitterstab einen Holzstab. Bedient man den Hebel, fährt das Hindernis von unten rechts nach unten links. Wenn das Hindernis an unserem Holzstab vorbei gefahren ist, schieben wir den Stab sofort durch das Gitter, so daß das Hindernis blockiert ist und wir diesen Raum nach Raum 6 verlassen können.

Raum 6: Um diesen Raum verlassen zu können, muß man aus der „Alkohol-Trunk-Flasche“ trinken. Leider müssen die Minderjährigen (spätestens) an dieser Stelle das Spiel beenden.

Level 4



Schade! Alle anderen können nun den Raum rückwärts gehend nach Raum 7 verlassen.

Raum 7: Auf das rechte Faß springen und den Felsbrocken auf die rechts oben befindliche Plattform werfen. Sofort auf die andere Plattform springen und den Hebel bedienen. Das Kästchen öffnen, die „Verbannen-Zauber-Kugel“ aufnehmen und die Notiz lesen.

Raum 8: Auf den Schalter springen, und von hier aus auf die untere Säule hüpfen. Nun das Brett von der Säule schieben (nach rechts). Danach den Schalter drücken. Jetzt kann man über die Bretter gehen und sich den Schlüssel holen. Die Tür zu Raum 7 öffnet man, indem der Schalter nochmals gedrückt wird.

Raum 9: Bevor man Raum 10 betritt, müssen folgende Gegenstände aus dem Inventar auf den Boden gelegt werden, will man sie nicht verlieren: Die zwei Schlüssel, den „Tür-auf-Zauberstab“, die zwei Kugeln und die drei Getränke.

Raum 10: Den Pilz essen, und von hier aus die Zauberkugel hinter die Urne werfen, so daß die Urne und die Zauberkugel zu uns rollen und aufgenommen werden können. Das Buch lesen.

Raum 9: Alle Teile wieder aufheben.

Raum 10: Die wertvolle „Verbannen-Zauber-Kugel“ auf den Altar legen. Die „Verwirrung-Kugel“ aufnehmen. Den silbernen Schlüssel in das Schlüsselloch stecken!

Raum 11: Die Gegenstände die man wirklich nicht mehr braucht, z.B. den Schädel und einen Stein, werfen wir jeweils zwischen ein Monster und die Säule. Die Monster bleiben an den Gegenständen haften. Beide Hebel bedienen und den Raum verlassen.

Raum 12: Außer Brandwunden kann man sich hier nichts holen – also gleich in Raum 13 einkehren.

Raum 13: Auf das Faß springen. Den Schädel angucken und den Hebel bedienen. Den Geldsack und die Schüssel nehme man an sich. Danach die Truhe öffnen und sofort die Urne und den „Falle-fort-Zauber“ aufnehmen.

Raum 14: Den Schild und das Loch dahinter angucken. Die Bombe einstecken.

Raum 15: Zwei Steine aufheben.

Raum 16: Die Pilze essen.

Raum 17: Mit Hilfe eines Holzstabes das kleine Kästchen an die Wand schieben. Nun den anderen Holzstab auf den Boden legen und die zwei Steine aus Raum 15 übereinander darauf legen. Das Ganze schieben wir jetzt in die Zelle. Die graue Plattform mit dem Kästchen fährt, nachdem sie auf unserem Stein aufgeprallt ist, über die Grenze der Zelle hinaus und automatisch auf die andere Seite des Raumes in die zweite Zelle. Dort wird das Kästchen mit Hilfe des Holzstabes aus der Zelle geworfen. Einen Holzstab nehmen wir wieder auf. Das Kästchen mit Hilfe des „Falle-fort-Zaubers“ öffnen. Den kleinen Schlüssel (Truhe Raum 16) aufnehmen und den anderen Schlüssel in das Schlüsselloch stecken.

Raum 16: Truhe mit Hilfe des „Falle-fort-Zaubers“ und des kleinen Schlüssels aus Raum 17 öffnen. Die „Zeige-Zauber-Kugel“ aufnehmen. Die „Verwirrung-Kugel“ schußbereit in die Hand legen.

Raum 18: Die „Verwirrung-Kugel“ aktivieren und zum Hebel laufen. Bedient man den Hebel, öffnet sich die Tür zu Raum 19. Stellt man sich neben dem Hebel in Richtung Norden auf und schießt mit dem „Tür-auf-Zauberstab“ gegen die Wand, öffnet sich eine Geheimtür zu Raum 20.

Raum 19: Betritt man diesen Raum, sollte man erst einmal stehen bleiben und ein wenig verharren. Nach

0 21 54 61 59 — # ARBIROSOFT — **0 21 54 61 59**

AMIGA-Software

Titel		Preis
688 Attack Submarine	dt.	59.90
A 320 Airbus	dt.	99.90
Advanced Destroyer Sim.	dt.	69.90
Air Combat Aces		74.90
Air Sea Supremacy	dt.	74.90
Altered Destiny		69.90
Baby Joe going home	dt.	64.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	79.90
Bards Tale 3	dt.	59.90
Battle Isle	kpl.dt.	69.90
Betrayal	dt.	69.90
Bill Elliots Nascar 1MB		74.90
Birds of Prey *		69.90
Blue Max	dt.	69.90
Blues Brothers	dt.	59.90
Boston Bomb Club	dt.	64.90
Buck Rogers 1MB	kpl.dt.	84.90
Budokan		34.90
Builderland *	dt.	69.90
Bundesliga Man. Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt.	64.90
Castles *	dt.	69.90
Centurion-Def. of Rome	dt.	59.90
Cruise for a Corpse	kpl.dt.	64.90
Curse Azure Bonds 1MB	dt.	69.90
Das Boot	dt.	69.90
Das Stundenglas	kpl.dt.	69.90
Death Knights Krynn	kpl.dt.	74.90
Defender of the Crown		29.90
Deuteros	dt.	74.90
Die Kathedrale	kpl.dt.	84.90
Double Double Bill	dt.	84.90
Double Dragon 3	dt.	59.90
Dungeon Master 1MB	kpl.dt.	64.90
Elvira 1MB	kpl.dt.	69.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	69.90
F-15 Strike Eagle 2 1MB	dt.	79.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	69.90
Face Off Icehockey		59.90
Fantasy World Dizzy		24.90
Fate - Gates of Dawn	kpl.dt.	69.90
Ferrari Formula One		34.90
Flight of the Intruder	dt.	79.90
Flood	dt.	34.90
Football Crazy Collection	dt.	64.90
Gauntlet 3	dt.	59.90
Gods	dt.	59.90
Grand Prix Formula One	dt.	79.90
Great Courts 2	dt.	64.90
Hanna Barbera Cartoons	dt.	54.90
Hard Nova	dt.	64.90
Harpoon 1MB	dt.	69.90
Heart of China * 1MB		84.90
Imperium	dt.	59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	64.90
Indianapolis 500	dt.	59.90
Jahangir Khans Squash		59.90
James Pond 2	dt.	59.90
Jones in Fast Lane *		79.90
Kick Off 2	kpl.dt.	54.90
Kings Bounty		69.90
Kings Quest 4 1MB		79.90
Kings Quest 5 1MB	dt.	84.90
Knights of the Sky 1MB	dt.	79.90
Last Ninja 2		29.90
Last Ninja 3	dt.	64.90
Leander	dt.	59.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	64.90
Leisure Larry 5 * 1MB		99.90
Lemmings	dt.	59.90
Lemmings Data Disk	dt.	49.90
Life & Death		59.90
Loom	kpl.dt.	69.90

AMIGA-Software

Titel		Preis
Lotus Esprit Turbo 2	dt.	59.90
M 1 Tank Platoon	dt.	69.90
M.U.D.S.	kpl.dt.	64.90
Mad TV *	kpl.dt.	69.90
Magic Pockets	dt.	59.90
Manchester Unit. Europe		59.90
Mega lo Mania	kpl.dt.	69.90
Megatraveller 1 1MB	kpl.dt.	69.90
Merchant Colony	dt.	69.90
Microprose Golf 1MB	dt.	79.90
Midwinter 2 1MB	kpl.dt.	79.90
Might & Magic 3 *		69.90
Nebulus 2	dt.	59.90
Nightmare		69.90
Oil Imperium	kpl.dt.	39.90
Outrun Europa	dt.	59.90
Pegasus	dt.	59.90
PGA Tour Golf	dt.	59.90
Pirates	dt.	59.90
Pool of Darkness *		69.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 *	dt.	79.90
Populous World Editor *	dt.	39.90
Populous-Promised Land	dt.	24.90
Power Monger	dt.	69.90
Power Monger Data Disk	dt.	39.90
Quest for Glory 2 1MB		84.90
R-Type 2	dt.	64.90
Railroad Tycoon 1MB	kpl.dt.	79.90
RBI 2 Baseball		69.90
Realms		69.90
Red Baron		79.90
Rise of the Dragon 1MB		79.90
Robin Hood	kpl.dt.	59.90
Rodland	dt.	59.90
Rules of Engagement		64.90
Secret Monkey Island	kpl.dt.	69.90
Shadow Sorcerer	kpl.dt.	69.90
Silent Service 2 1MB	dt.	79.90
Space Quest 3 1MB	kpl.dt.	79.90
Space Quest 4 * 1MB		84.90
Speedball 2	dt.	64.90
Starflight 2 1MB	dt.	59.90
Stratego	dt.	64.90
Supremacy	dt.	69.90
Test Drive 3 *		69.90
The Simpsons	dt.	59.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Their Finest Hour Mission	dt.	39.90
Traders	kpl.dt.	64.90
Ultima 6 * 1MB		79.90
Utopia	dt.	74.90
Warlords 1MB		59.90
Wayne Gretzky 2 *		74.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish 1MB	dt.	79.90
Wolfpack 1MB	dt.	69.90

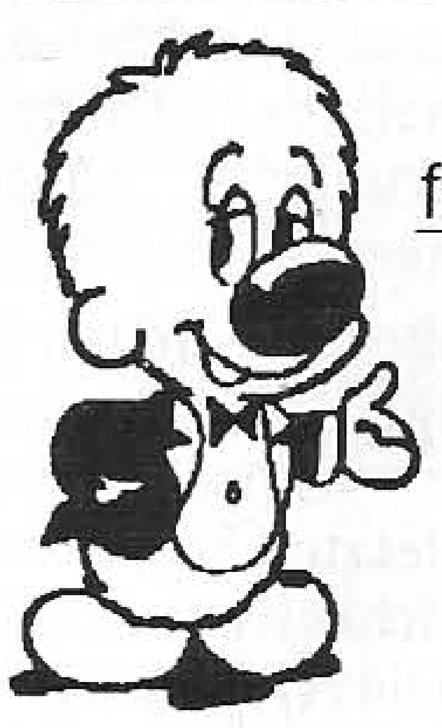
.....und viele weitere Programme!!!

PC-Software

Titel		Preis
Air Land Sea	dt.	89.90
Air Sea Supremacy	dt.	89.90
Airline	kpl.dt.	69.90
Baby Joe going home	dt.	69.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	79.90
Bards Construction Set	dt.	69.90
Bards Tale 3	dt.	69.90
Bards Tale Trilogy	dt.	84.90
Battle Command (3&5)	dt.	74.90
Battle Isle VGA	kpl.dt.	84.90
Bill Elliots Nascar Racing	dt.	84.90
Blues Brothers	dt.	69.90
Boston Bomb Club	dt.	64.90
Buck Rogers VGA	kpl.dt.	84.90
Bundesliga Man.Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver *	kpl.dt.	74.90
Castle of Dr. Brain	dt.	84.90
Castles	dt.	79.90
Civilisation *		89.90
Conan the Cimmerian	dt.	79.90
Conquest of Longbow *		84.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt.	69.90
Das Boot (3&5)		79.90
Death Knights of Krynn	dt.	74.90
Defender of the Crown		29.90
Demongate *		69.90
Die Kathedrale	kpl.dt.	89.90
Earl Weaver 2.0		69.90
Elite Plus	dt.	84.90
Elvira	kpl.dt.	89.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	84.90
F-117A Nighthawk VGA	dt.	84.90
F-14 Tomcat	dt.	84.90
F-15 Strike Eagle 2		79.90
F-16 Falcon 3.0	dt.	129.90
F-19 Stealth Fighter		79.90
Fate - Gates of Dawn *	kpl.dt.	84.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt.	149.90
Great Courts 2 VGA	dt.	69.90
Gunship 2000 VGA	dt.	84.90
Heart of China VGA	kpl.dt.	84.90
Home Alone (3&5)	dt.	69.90
Immortal	dt.	69.90
Imperium	dt.	69.90
Indiana Jones 3 VGA	kpl.dt.	84.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	69.90
Indianapolis 500	dt.	69.90
ishido	dt.	74.90
Kings Quest 4 (3&5)		84.90
Kings Quest 5 VGA	kpl.dt.	99.90
L'Empereur		89.90
Laffer Utilities (3&5)		89.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	69.90
Leisure Larry 1 VGA		84.90
Leisure Larry 5 VGA	dt.	84.90
Lemmings (3&5)	dt.	79.90
Lemmings Data Disk	dt.	59.90
LHX Attack Chopper (3&5)	dt.	89.90

CD-ROM Laufwerke

für Ihren PC schon ab DM 698,-



CD-ROM-Software

Titel	Preis
Jones in Fast Lane	99.90
Kings Quest 5 *	99.90
Stellar 7	99.90
Wing Com.1 & Mission 1&2*	139.90
Wing Com.1 & Ultima 6 *	139.90

PC-Software

Titel		Preis
Life & Death 2 VGA		69.90
Lightspeed	dt.	89.90
Links (HD) VGA	dt.	84.90
Logical	dt.	59.90
Lord of the Rings 2 *	dt.	79.90
M 1 Tank Platoon	dt.	79.90
Mad TV VGA	kpl.dt.	84.90
Manchester United Europe *		69.90
Mario Andretti	dt.	69.90
Martian Dreams VGA		79.90
Martian Memorandum		84.90
Mega Fortress		79.90
Megatraveller 1	kpl.dt.	79.90
Megatraveller 2 VGA		79.90
Megatraveller 2 VGA	kpl.dt.	79.90
Merchant Colony	dt.	74.90
Midwinter 2 *	kpl.dt.	84.90
Might & Magic 3 VGA		79.90
Mike Diktas Football	dt.	79.90
No Greater Glory		74.90
Oil Imperium	kpl.dt.	39.90
PGA Course Disk	dt.	44.90
PGA Tour Golf Plus	dt.	79.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 2 (3&5)		84.90
Police Quest 3 VGA	dt.	84.90
Pool of Darkness VGA		69.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 *	dt.	79.90
Populous-Promised Land	dt.	24.90
Power Monger *	dt.	79.90
Quest for Glory 2 (3&5)		84.90
Railroad Tycoon	dt.	79.90
Rasende Reporter	kpl.dt.	69.90
RBI 2 Baseball (3&5)		69.90
Red Baron (HD) VGA	kpl.dt.	84.90
Riders of Rohan	dt.	89.90
Rise of the Dragon	kpl.dt.	84.90
Robin Hood VGA	kpl.dt.	69.90
Rules of Engagement		79.90
Secret Monkey Island	kpl.dt.	84.90
Secret Weapons Luftwaffe		84.90
Shadow Sorcerer	dt.	79.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Space Quest 1 VGA		84.90
Space Quest 3 (3&5)	kpl.dt.	84.90
Space Quest 4 * VGA	kpl.dt.	84.90
Speedball 2	dt.	79.90
Spellcasting 201		89.90
Star Trek *	dt.	79.90
Team Suzuki	dt.	69.90
Test Drive 3	dt.	74.90
The Simpsons (3&5)	dt.	69.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Their Finest Hour Mission	dt.	39.90
Time Quest		79.90
Tony LaRussa Baseball		84.90
TV Sports Boxing	dt.	84.90
Ultima 6 (3&5)		79.90
Ultima 7 *		84.90
Warlords		69.90
Wayne Gretzky 2 -Neu- *		74.90
Western Front		79.90
Wild West World VGA	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish VGA	dt.	84.90
Wing Com. Speech Pack	dt.	44.90
Wing Commander		79.90
Wing Commander 2 VGA	dt.	84.90
Winter Challenge VGA	dt.	79.90
Wolfpack (3&5)	dt.	84.90
Wonderland	dt.	79.90
Wrath of the Demon	dt.	74.90

.....und viele weitere Programme!!!

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

✉ ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, ☎ (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

ASM 02/92

kurzer Zeit fliegen die Fledermäuse weit oben an der Decke und nerven uns nicht mehr bei Berührung mit Energieverlust. Nun erstellen wir uns aus irgendwelchen Teilen (z.B. Faß, Flaschen etc.) einen Aufbau, um den Schalter drücken zu können. Hat man gedrückt, erscheint ein Edelstein, den wir gleich mitnehmen.

Raum 20: Den Hebel bedienen und in Raum 21 gehen.

Raum 21: Einer der Säcke beinhaltet noch einen Edelstein, den wir durch das Betrachten der Säcke finden. Die Truhe öffnen und die beiden Zaubersteine einstecken. Danach auf das Faß und von dort auf den Holzsteg springen. Die Tür zu Raum 22 mit Hilfe des „Tür-auf-Zauberstabes“ öffnen.

Raum 22: Gähn!

Raum 23: Die Flasche (ein „Unsterblichkeits-Trunk“) mit Hilfe eines Zaubersteines zu uns befördern und aufnehmen. Die restlichen Zaubersteine, falls noch im Inventar, legen wir hier ab, da sie nicht mehr gebraucht werden.

Raum 20: Beide Edelsteine (aus Raum 19 und 21) stecken wir in den Totenkopf, die Tür zu Raum 24 ist geöffnet.

Raum 24 :Geldsäcke sowie das Dokument aufnehmen. Hier speichern wir mal ab. Mit Hilfe des „Truhe-auf-Spruchs“ das kleine Kästchen öffnen. Die Goldtaler sowie den Schlüssel für die große Truhe aufnehmen. Die Truhe öffnen, die Geldsäcke aufnehmen und, falls nötig, den „Durchhaltevermögen-Trunk“ trinken. Nun das kleine Kästchen auf die Truhe werfen und die Truhe an die Tür zu Raum 25 schieben. Danach den Schlangenkopf angucken, und in den Schlitz den Edelstein mit dem Bild einer Schlange („Vipern-Juwel“) stecken. Den Hebel bedienen.

Raum 25: Die rote Glaskugel mit Schlüssel aufnehmen, und sofort in Raum 24 gehen.

Raum 24: Auf das Kästchen springen und den Hebel an der Tür bedienen. Danach den Hebel des Schlangenkopfes bedienen, und den Schlüssel (Nummer 4) aufnehmen. Die Tür zu Raum 20 mit Hilfe des „Tür-auf-Zauberstabes“ öffnen.

Raum 26: Die rote Glaskugel (aus Raum 25) schmeißen wir in das Loch (zu Raum 27). Danach die vier Bomben aufnehmen und in Raum 27 springen.

Raum 27: Den Schlüssel (Nummer 1) aufnehmen und die „Verwirrung-Kugel“ schußbereit in der Hand halten.

Raum 28: Die „Verwirrung-Kugel“ aktivieren und in Raum 29 gehen. Ach, eine Frage nebenbei: „Wer hat unseren kleinen blauen Freund aus Level 1 gesehen? Der hat die blöden Dinger immer so schön aus dem Weg geräumt!“

Raum 29: Abspeichern! Hier muß man versuchen, die Kugel auf die andere Plattform zu bringen, damit diese die Kugel bei uns abladen kann. Also den linken Schalter drücken, wenn die Plattformen übereinander liegen. Die Plattform mit der Kugel löst sich auf, so daß die Kugel auf die andere Plattform fällt. Diese läßt dann die Kugel vor unseren Füßen auf den Boden fallen. Drükken wir den anderen Schalter, löst sich die zweite Plattform ebenfalls in Nichts auf. Die „Teleport-Kugel“ aufheben. Jetzt den „Unsterblichkeits-Trunk“ trinken und in Raum 29a springen.

Raum 29a: Man wartet und wartet und wartet - bis man automatisch in Raum 15 teleportiert wird.

Raum 15: Die Reihenfolge der Schalter (für Raum 32) lautet: 3, 2, 5, 1, 4, 6. Den „Durchhaltevermögen-Trunk“ trinken oder einstekken. Danach gehen wir in Raum 19.

Raum 19: Den Hebel bedienen, und in Raum 30 gehen.

Raum 30: „Unsterblichkeits-Trunk“, „Superschnell-Trunk“ (muß man nicht unbedingt haben) sowie „Durchhaltevermögen-Trunk“ einstecken. Die „Teleport-Kugel“ (aus Raum 29) aktivieren. Man landet in Raum 18. Von hier aus gehen wir in Raum 23.

Raum 23: Abspeichern. Den letzten Holzstab auf die Holzspitzen legen und raufspringen. Die Schüssel ebenfalls vor uns auf die Spitzen legen und raufspringen. Danach zur anderen Seite des Raumes springen und das Kästchen mit Hilfe des „Falle-fort-Zaubers“ öffnen. Den Schlüssel nehmen und in das Schlüsselloch stecken. Danach in Raum 31 gehen.

Raum 31: Immer von Steinblock zu Steinblock springen. Den „Unsterblichkeit-Trunk“ einstecken, den Hebel bedienen und zurückspringen. Bevor wir auf das Monster springen, trinken wir den „Unsterblichkeits-Trunk“.

Raum 23: Die Tür zu Raum 32 mit Hilfe des „Tür-auf-Zauberstabes“ öffnen. Den „Superschnell-Trunk“ und eine Einheit des „Unsterblichkeits-Trunks“ trinken und in Raum 32 gehen.

Raum 32: Die Schalter der Reihenfolge (325146) nach drücken. Zwischendurch noch den letzten Schluck des „Unsterblichkeits-Trunks“ trinken. Die Geldsäcke sowie die Bombe aufnehmen und den Raum verlassen.

Raum 33: Alle Bomben aktivieren und fallen lassen. Die Mauer müßte nun zerstört sein. Danach kurz in Raum 34 gehen, und wieder zurück. Nun liegen Geld und eine „Monster-weg-Kugel“ auf dem Boden. Beides stekken wir ein.

Raum 34: Mit der „Verwirrungs-Kugel“ erschrecken wir das Monster und vernichten es mit vier Schüssen. Danach sofort in Raum 35 gehen.

Raum 35: Wir stellen uns vor den Hebel, um das Monster ebenfalls mit vier Schüssen zu vernichten. Abspeichern. Danach zum Schalter gehen und diesen erst drükken, wenn alle vier Plattformen auf einer Linie in der Mitte der Höhe des Raumes hängen. Jetzt den Hebel bedienen. Die große Kugel fällt auf die Plattform, rollt auf die Holzspitze und läßt einen Schlüssel (Nummer 3) frei. Den Schlüssel aufnehmen und in Raum 36 gehen.

Raum 36: Von hier aus besuchen wir alle vier Räume (Nummer 1-4).

Raum 37: Schlüssel Nummer 4 ins .... ja, ja! Schädel aufnehmen.

Raum 38: Schlüssel Nummer 3 .... ja, ja! Schädel aufnehmen.

Raum 39: Schlüssel Nummer 2 .... ja, ja! Dem Typen geben wir 20 Schüsse, und er gibt uns dafür seinen Schädel!

Raum 40: Wie 37, 38, 39, jedoch mit Schlüssel Nummer 1 – Was sonst! Ach ja! Schaut die Ratte an und nehmt den Schlüssel!

Raum 36: Nachdem alle vier Schädel aufgesammelt wurden, gehen wir, die „Monster-weg-Kugel“ schußbereit in unserer Hand, in Raum 41.

Raum 41: „Monster-weg-Kugel“ aktivieren. Den Schlüssel muß man viermal berühren, bevor man ihn in der Mitte des Raumes auffangen kann. Wenn man Zeit hat, und die hat man ja, wenn man sich solange an diesem Spiel aufhält, öffnet man mit Hilfe des Schlüssels aus Raum 40 die Truhe und nimmt die Geldsäcke. Den Schlüssel.... ach, was erzähl ich Euch....

Raum 42: Den Pilz essen. Tja, das war es schon. Ist Euch aufgefallen, daß die Urnen gar nicht gebraucht wurden?! Vielleicht sind das die fehlenden Prozente (96 Prozent haben wir)? Vielleicht interessiert es uns jetzt auch gar nicht mehr, nicht wahr!

Und vielleicht hören bzw. lesen wir mal wieder voneinander!? – Vielleicht aber auch nicht, das hängt ganz von den *Bitmap Brothers* ab. ■

Stefan Schleusener

Stormball

Während des Matches ganz einfach *LET ME WIN* eintippen, und Ihr gewinnt automatisch die Partie. ■

Klaus Vill

Ports of Call

Wenn man am Anfang San Francisco als Heimathafen nimmt und das Schiff für 5 Millionen kauft, bekommt man immer gute Aufträge, wenn man in San Franzisco einläuft. ■

Nicolai Rathmann

Amnios

Hier sind die Levelcodes für den Amiga. ■

Manuel Siesmayer

```
Level  1 – FRDSNSMNGR
Level  2 – PLFRMNLQSN
Level  3 – LSNBRGNSLQ
Level  4 – LKMCTKSCDF
Level  5 – STBNLMRCHL
Level  6 – RCHLMCLRHS
Level  7 – THBSTSTFTT
Level  8 – THTHJJRSNN
Level  9 – MLFNDBTFLL
Level 10 – BTTMNDHRCH
```

Larry I

Die Fragen zu Beginn der neuen VGA-Version sind recht kernig und nur mit guten Amerika-Kenntnissen zu beantworten. Oder aber durch Drücken von *CTRL-ALT-X (STRG-ALT-X)*. ■

Arno Candel

Psycho Killer

Zur Abwechslung mal eine Komplettlösung für's CDTV, kurz aber kernig:

Im Auto: Bremse anklikken, rechts, geradeaus.

Draußen: Links, geradeaus, rechts, geradeaus, geradeaus.

Brücke: Geradeaus, Gesicht des Killers zwecks Tritt in dasselbe anklicken, Machete durch Anklicken aufnehmen.

Wald: Geradeaus, geradeaus, rechts, geradeaus, dem Killer die Brandbombe aus der Hand schlagen, wobei die Machete verlorengeht.

Wald: Geradeaus, geradeaus, rechts, geradeaus.

Bahnstation: Rechts, geradeaus, rechts.

Wald: Rechts, geradeaus, im Bild mit dem Baum den Ast als Waffe aufheben., geradeaus.

Am See: Dem Killer sofort (wenn er in voller Größe vor einem steht) das Messer aus der Hand schlagen und ihn anschließend mit einigen Schlägen im Wasser versenken. Nun noch die Zeitung lesen, und das Spiel ist gelöst. ■

Alex

Rockman World

Hier sind vier Levelcodes für den Game Boy. ■

Oliver

	1	2	3	4
A		X		X
B			X	
C				
D	X	X		

	1	2	3	4
A			X	
B		X	X	X
C				X
D				

	1	2	3	4
A				
B		X		X
C	X		X	X
D				

	1	2	3	4
A		X	X	
B				X
C		X	X	
D				

Tracon II

Will man mal eine Pause einlegen, sollte man auf dem PC die *Pause*-Taste betätigen. Das erspart nämlich die 10.000 Punkte, die bei einer Pause über das Menü abgezogen würden.

Mit einem Texteditor lassen sich in der Datei *TRACON.INI* die unter *Scoring Parameters* aufgelisteten Punkteverteilungen problemlos verändern. Wenn man also für eine Landung statt 800 Punkten 5.000 abkassieren will, muß man einfach hinter *add-arrive* die gewünschte Punktzahl eintragen. ■

LIVE

Super Mario Bros. 3

Tonnenweise Extraleben gefällig? In Welt 7 kann man mit etwas Geduld bis zu 99 Marios ermogeln:

Zuerst sucht man in der verlassenen Festung nach dem Schaltblock und aktiviert ihn. Nun sammelt man so viele Münzen wie möglich ein und läuft durch die untere Tür, sobald die Magie ihre Wirkung verliert. Nun schreitet man in den folgenden Raum, geht aber gleich wieder in den Raum mit dem Schaltblock zurück. Dort kann man den Schaltblock erstaunlicherweise erneut betätigen – und abkassieren. ■

Max Horstmann

Boomer's Adventure in Asmik World

Einige Codes für den Game Boy: *AXOLOTL, BLUTEN, CHIMERA, DEWLAP, ELYTRON, GILA* ■

Thierry Pulver

Necronom

Folgende Tasten können das Leben auf dem Amiga wesentlich leichter machen:

0 schaltet die Funktionstasten, *1* die Kollisionsabfrage und *2* unendliche Leben ein und aus. (Die Tasten des Nummernblocks sind hierbei zu verwenden.) Nach ihrer Aktivierung haben die Funktionstasten folgende Bedeutung:

F1-F7: bessere Ausstattung.

F8: ein Raumschiff mehr.

F9: ein Level weiter.

HELP: im aktuellen Level scrollen.

Und noch einige Levelcodes:

1OFAPAEMH
2POGJNGBB
2ANBDNBMG
1OINNBLCA
2HANPFNDF ■

Manuel Siesmayer

Ghouls'n Ghosts

Nach dem Einschalten des Mega Drive viermal einen Reset ausführen. Dann im Titelbild *hoch, runter, links, rechts* drücken. Wenn ein Ton erklingt, drückt man *Start* für das Auswahlmenü. Nun noch Knopf B und *Start* gleichzeitig drücken und nichts kann Arthur mehr aufhalten. ■

Herm

Baby Jo

Drei Paßwörter, damit die Windeln trocken bleiben: *YOUPI, GLOUP, MUMMY.* ■

Silvio Samadelli

Charly

Hier sind 100 Levelcodes für den Amiga. ■

Manuel Siesmayer

```
01) ----    21) LEAP    41) FREE    61) FAST    81) DEAL
02) ROOM    22) WORK    42) BANK    62) SOUL    82) FEED
03) CLAW    23) GLAS    43) BABY    63) ARMS    83) SPIN
04) NEST    24) LOOP    44) STAR    64) SOLE    84) GEAR
05) WORD    25) DARK    45) HINT    65) AREA    85) HOUR
06) FISH    26) ATOM    46) CHAT    66) CHIP    86) CAKE
07) AUNT    27) TALK    47) FOUL    67) ARMY    87) NAIL
08) RUSH    28) COAT    48) CALL    68) CITY    88) CURE
09) TUBE    29) LOAD    49) LINE    69) KING    89) WOOD
10) RICH    30) LIFE    50) BEER    70) RAIN    90) SIGN
11) HAIR    31) PICK    51) NEWS    71) HEAD    91) LOST
12) SPOT    32) POST    52) TIME    72) IRON    92) BILL
13) NAME    33) RING    53) STUN    73) FACE    93) BONE
14) EDGE    34) GREY    54) TUNE    74) WEST    94) WAVE
15) DEEP    35) BEST    55) WALK    75) KICK    95) STOP
16) CASH    36) DEAD    56) WAIT    76) MAIN    96) MIND
17) SALT    37) KNOB    57) EVEN    77) PARK    97) GAME
18) PACT    38) TASK    58) SHIP    78) HILL    98) PEAK
19) FIRE    39) BOSS    59) MEAT    79) GOLD    99) GOOD
20) STAG    40) LAND    60) AUTO    80) PULL   100) IDEA
```

Ein Stückchen ASM abgreifen ...

... mit Eurem SECRET SERVICE

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Boulder Dash

Hier sind alle Paßwörter für die sechs Welten auf dem NES. ■

Frank Springstubbe

Level	Welt	Passwort	Level	Welt	Passwort
Ø1	Boulder	ØØ ØØ ØØ	Ø7	Boulder	42 34 8Ø
Ø2	Ice	63 58 7Ø	Ø8	Ice	45 73 97
Ø3	Sand	84 Ø1 37	Ø9	Sand	43 25 79
Ø4	Ocean	84 Ø9 67	1Ø	Ocean	86 41 11
Ø5	Relic	22 53 78	11	Relic	99 5Ø 65
Ø6	Volcano	75 2Ø 53	12	Volcano	82 71 ØØ
13	Boulder	53 23 75	19	Boulder	72 4Ø 45
14	Ice	24 34 81	2Ø	Ice	72 38 46
15	Sand	6Ø 66 64	21	Sand	23 17 5Ø
16	Ocean	69 25 51	22	Ocean	22 87 33
17	Relic	72 48 92	23	Relic	92 38 38
18	Volcano	77 29 74	24	Volcano	18 49 Ø4

Dynablaster

Der Code für die letzte Stadt lautet *35NNT8Z=* - man hat dann 845 Goldstücke, die man hauptsächlich in Feuer, Bomben und Fernsteuerungen investieren sollte. ■

Unbekannt

Wer lieber zwischendrin einsteigen möchte, ist mit folgenden Codes gut beraten (der Name der zerstörten Stadt steht in Klammern):

LL12SW6R (Hevol)
4L2Q3G6W (Wather)
S6R2T=6R (Thulia)
4L2PS.56 (Jagoraz)
SL28TF57 (Cuolece)
4M883=MD (Grad)
SMNN3F3= (Windria) ■

Jochen Saam

The Oath

Das Paßwort für Level 3 lautet *ELDDIM*. ■

Silvio Samadelli

H.A.T.E.

Wenn man in der Highscore-Liste *JUDITH* eingibt, ist man auf Atari und Amiga unzerstörbar wenn man *F9* drückt, mit *F10* kommt man ein Level weiter. ■

Walter Antonius

Devil Crash

Das Paßwort zum großen Finale lautet *RABYFWJIDE* auf dem Mega Drive. ■

Guzalic Zlatko

Auf der PC-Engine kommt man in ein Sound-Menü, wenn man im Spiel folgende Tastenfolge drückt: *Run, Select, Rauf, Rechts, Runter, Links, Knopf 2, Knopf 1.* Mit dem Pad wählt man die einzelnen Sounds, Knopf 1 startet und Knopf 2 beendet die Stücke. ■

Yves Luder

Great Courts 2

Hier gibt's ein paar Tips für die PC-Version:

Bei eigenem Aufschlag sollte der Ball immer möglichst in die Feldmitte (also nahe der Trennlinie der beiden Aufschlagfelder) gespielt werden. Bei dem darauffolgenden Netzangriff erwischt man den Return des Gegners normalerweise etwa an der vertikalen Begrenzungslinie des Aufschlagfeldes. Bei diesem Schlag sollte man nur kurz den Feuerknopf, Leertaste oder was auch immer drücken. Dann rückt man ganz ans Netz, um den dann folgenden Volley in eine der Ecken des gegnerischen Feldes zu spielen. Wenn man es gut macht, bekommt der Gegner den Ball nicht mehr.

Bei Aufschlag des Gegners sollte man schon vor dem Aufschlag ziemlich weit vorrücken, um den Ball sehr früh zu treffen. Dann geht man wieder nahe ans Netz, um den Volley in eine Ecke zu plazieren.

Man kann auch (um nicht „überlobbt" zu werden) etwas vor dem Netz stehenbleiben, um den eventuellen Lob gut und einfach zu erreichen. ■

Christian Neumann

Voyager

Etwas betagt, das Programm, aber der Cheat dazu ist eigentlich noch älter (Gruß an alle Anglisten): *WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL* ist im Optionenbildschirm einzugeben, um unendlich Leben zu bekommen. ■

Wolfram Sparka

Thunderforce II

Wenn man Knopf A und *Select* gleichzeitig drückt, kann man in dem Level weiterspielen, in dem man sein letztes Leben verloren hat. ■

Herm

Chip's Challenge

Hier sind die restlichen Codes, getestet auf Lynx und PC: *JHEN, COZA, RGSK, DIGW.* (Mehr dürfte es wohl nicht geben, da nach Level 149 nur noch Abschlußbilder kommen.) ■

Jörg Proidl

Hero Quest

Mit einem Diskettenmonitor kann man seinem Barbaren etwas Krafttraining verpassen und ihn mit mehr Gold und Klugheit ausrüsten. Die folgende Abbildung zeigt den ersten Spielstand. ■

Peter Engehausen

```
- Krieger: Block 13-20
- Zwerg  : Block 21-28
- Elf    : Block 29-36
- Magier : Block 37-44

TRACK=00 SECTOR=02 HEAD=1 BLOCK=0013

0: 0002 0001 0000 0000 0001 76fc 0001 7302 ..........v...s.
1: 0001 73ca 0001 73ec 0002 0003 0003 0002 ..sJ..s.........
2: 0000 0002 0002 0008 KLUG LIFE 0005 GOLD ................
3: 0000 0013 000c 0009 00f6 001f 000a 0007 ................
4: 00c0 001f 000c 0009 000b 0009 0003 0000 ................
5: 0000 03c8 03c8 0000 0840 0000 2290 0009 ...H.H...§.."...
6: 0100 0000 0009 0001 01ff 0000 0000 001f ................
7: 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
8: ff53 4947 4d41 5200 0000 0000 0000 0000 .SIGMAR.........
      ¦....NAME!....¦

LIFE=Lebenspunkte GOLD=Goldstücke KLUG=Klugheit
```

Pegasus

Hier sind einige Paßwörter:

Level 11: SCREECH
Level 21: DRAGONFLY
Level 31: BEEBOP
Level 41: CELESTIAL ■

Silvio Samadelli

Castlevania II

Hier sind Tips für den Umgang mit den Endgegnern.

Plant Castle: Am besten ist es, wenn Ihr Euch auf die Plattform stellt und immer zuschlagt, wenn der Riese vorne ist und seinen Dreizack unten hat.

Crystal Castle: Bei diesem Endgegner müßt Ihr das Sechseck kurz vorm Erscheinen treffen. Dann bleibt solange vor ihm stehen, bis er seinen Stab anhebt, sodann lauft bis zum anderen Ende des Bildschirms. Wenn Ihr das einige Male getan habt, sollte der Gegner geschafft sein.

Cloud Castle: Hier sollte man eine Schußwaffe besitzen. Kniet Euch hinter die untere Plattform und schießt auf den Drachenkopf. Weicht seinen Schüssen aus.

Rock Castle: Schlagt den Ritter solange, bis er mutiert. Klettert dann an einem der Seile hoch. Vorsicht, der Kerl schleudert seine Blitze zuerst nach oben, dann nach unten. Während er herumhüpft, könnt ihr ihn schlagen.

Letzte Burg: Bei der Schlange solltet Ihr immer rechts bleiben und den Kopf der Schlange treffen. Beim Mann ist es praktisch, den Wurfstern zu besitzen. Damit trefft Ihr ihn meistens. Geht immer auf die gegenüberliegende Seite dieses Gegners. Ist er in der Mitte des Bildschirms und bewegt sich immer weiter, bis er zu Euch hinunterfällt, so begebt Euch auf die Plattform über Euch und wartet ab, bis er seine Messer geworfen hat. Lauft dann zur anderen Seite und schießt.

Auch für den Satan sollte man den Wurfstern verwenden. Weicht seinen Kugeln durch Überspringen aus, und schießt auf ihn. ■

Jan Keller

Cruise for a Corpse

Hier ist sie, die Komplettlösung. Wenn in der Lösung nicht steht, worüber man sich mit den Personen unterhalten soll, dann sollte man über alles Mögliche und besonders die neuen Stichpunkte reden. Die Zahlen in Klammern geben die Minuten an, die man bei seinem Fortschritt gutgeschrieben bekommt.

Das Spiel beginnt um 8 Uhr morgens in Karabudjans *Study.* Zuerst heben wir das Papierkügelchen neben dem Aschenbecher auf, glätten es und können es dann lesen (10). Danach gehen wir in die *Smoking Lounge* und reden mit Tom (10). Anschließend geht es auf auf das Oberdeck zu einem Gespräch mit Suzanne (10), und dann nochmals zurück zu Tom. Nun schauen wir bei Daphnes Kabine vorbei und treffen dort Julio, mit dem wir uns unterhalten (20). Wenn wir nun wieder in die *Smoking Lounge* gehen, finden wir eine Juweliersquittung, die Tom verloren hat (10). Jetzt ist es wieder Zeit, mit Suzanne zu reden (10).

Hinterher sitzen Tom und Julio in ihren Kabinen, wo wir sie besuchen und uns mit ihnen unterhalten. Danach geht es in die Bar, wo wir dem Barkeeper den Zettel, den wir am Anfang gefunden haben, zeigen. Der gibt uns daraufhin ein Gebetsbuch von Father Fabiani, das wir uns anschauen (10). Wir finden darin einen Brief, den wir lesen. Jetzt gehen wir in Fabianis Kabine und schauen uns dort um. Unter dem Nachttisch finden wir einen schwarzen Koffer, den wir hervorziehen und öffnen (10).

Mittlerweile wurde der *Dining Room* geöffnet, und wir treffen auf Fabiani, mit dem wir sprechen (10). Danach geht es zu einem Gespräch mit Tom über Fabiani (10) und wieder zurück zu Fabiani zwecks Gespräch über Tom (10). In der Zwischenzeit ist Julio aus unserer Kabine verschwunden, hat aber einen Schlüssel verloren, den wir aufheben (10). Mit diesem Schlüssel läßt sich der Schreibtisch im Arbeitszimmer öffnen, worin wir ein Dankschreiben (10) und ein Schmuckkistchen finden. Dieses enthält ein Kollier, dessen Verschluß wir genauer untersuchen (10). Nun gehen wir zurück zum *Dining Room,* öffnen die hinterste Schublade des Schrankes und nehmen die Verlobungskarten von Julio und Daphne mit (10). Jetzt gehen wir auf das rechte Oberdeck und können von dort aus eine Szene mit Tom und Rebecca verfolgen (10). Danach schauen wir uns den *Laundry Room* genauer an und durchsuchen dort den vordersten Wäschekorb. Im Bademantel entdecken wir eine Halskette mit einem Bild von Daphne (10).

Endlich können wir auch mit dem Butler sprechen, dessen Kabine nun offen ist. In der *Smoking Lounge* treffen wir wieder auf Tom, mit dem wir uns unterhalten (10), in der *Rear Hall* können wir Dick Schmock in ein Gespräch verwickeln (10), anschließend sprechen wir mit Julio (10) in unserer Kabine. Danach beschen wir Fabiani in seiner Kabine (vorher unbedingt anklopfen) (10) und reden schließlich mit Dick (10), Hector und Tom. In Daphnes Kabine öffnen wir den linken Wandschrank und durchsuchen den Schminkkoffer. Darin finden wir ein Arztrezept, das wir mitnehmen (10). Jetzt schauen wir wieder in der Bar vorbei und sacken den Whiskey und das Glas ein (10).Danach gehen wir zu Suzanne auf das Oberdeck, spendieren ihr einen Drink und können dann mit ihr reden (10, 10), insbesondere über das Rezept für Agnes.

Nun wieder zu Hector und zu Tom, und mit ihnen Agnes reden, danach Dick über Tom und Rebecca ausquetschen (10). Fabiani erzählt uns schließlich die ganze Geschichte über Agnes (10). Wenn wir jetzt durch das Bullauge in Rebeccas Kabine linsen, können wir ein interessantes Gespräch belauschen (10). Nebenan gehen wir in Suzannes Kabine und durchsuchen den Kleiderhaufen im linken Wand-

schrank. Den Zeitungsartikel im Briefumschlag (10) lassen wir mitgehen. In Fabianis Kabine finden wir eine Taschenuhr hinter der zweiten Schranktür (10). Nach einem Gespräch mit Rebecca in ihrer Kabine geht es weiter in den *Laundry Room,* wo wir im Topf einen Schlüssel finden. Anschließend reden wir mit dem Butler im Arbeitszimmer und mit Suzanne in der Bar, danach fragen wir Julio über die Taschenuhr (10) aus Fabianis Kabine.

Auf dem Oberdeck treffen wir auf Rose, mit der wir uns erst einmal unterhalten (10). Jetzt gehen wir zu Daphnes Kabine und plaudern mit Daphne (10). Danach geht es zu Unterredungen mit Rebecca, Suzanne und Hector. Und da wir gerade so redselig sind, fragen wir Fabiani im Speisezimmer über Rose (10), und Hector über Mercedes aus (10) und unterhalten uns danach mit Julio über Karabudjans Ableben. Jetzt kõnne wir auf das Oberdeck und Roses Korb durchsuchen (10) und dann mit ihr reden (10). Wieder zu Daphne und sie über Rose ausgefragt. Anschließend können wir uns endlich ungestört in Toms Kabine umsehen – wir öffnen den Schrank und nehmen den Brief (10). Danach reden wir mit Rebecca über die Pistolenwerbung.

Nun gehen wir auf das Oberdeck und werden Zeuge eines Mordanschlags auf Suzanne (10). Sobald sie wieder aus dem Wasser gefischt wurde, können wir mit ihr reden. Auf Wunsch von Suzanne gehen gehen wir in ihre Kabine und entdecken das verwüstete Zimmer (10). Neben dem Standspiegel steht eine weiße *Music Box,* die wir untersuchen. In das Loch an der Seite der Box stecken wir den Schlüssel aus der Waschkammer und ziehen die Box auf. Sobald sich die Ballerina dreht, blockieren wir sie und drehen den Schlüssel.

Aus dem Geheimfach entnehmen wir den Brief und lesen ihn (20). Da Suzanne nicht mehr da ist, suchen wir sie in der Bar auf. Plötzlich taucht der Kapitän auf, und wir folgen ihm (10) und beobachten die Szene auf dem Deck.

Sobald sie vorbei ist, nehmen wir die am Boden liegende Handtasche von Daphne (10). Wir gehen in die Bar zurück und sprechen mit Suzanne über den Zeitungsartikel, den Brief aus der *Music Box* und den Brief aus Toms Kabine. Danach bringen wir Daphne ihre Tasche zurück und reden mit ihr über Agnes' Testament.

Jetzt machen wir auf dem Deck einen Rundgang, bis wir nacheinander von Rebecca, Daphne, Rose und Fabiani in die Kabinen gerufen werden (10), anschließend reden wir wieder mit Dick über Tom und Rebecca (10). Mittlerweile hat Hector eine Nachricht in unsere Kabine gelegt. Wir nehmen sie (10) und gehen sofort zu ihm, doch er stirbt vor unseren Augen (10). Da die Köchin verschwunden ist, können wir uns endlich in der Küche umsehen. Wir finden einen Büchsenöffner, den wir mitnehmen.

Auf dem Boden öffnen wir zwei Bodenplatten und fahren mit dem Aufzug in die Lagerhalle hinab. Mit der Brechstange öffnen wir die mittlere der drei Kisten, nehmen eine Büchse und öffnen sie – zum Vorschein kommt eine Handgranate. Neben dem Aufzug hebeln wir das lose Brett mit der Brechstange auf und krallen die Filmrolle (10). Danach schauen wir im Maschinenraum vorbei und nehmen den Schraubenzieher von der Tonne (10).

Jetzt ab in die *Smoking Lounge* und den Filmprojektor anschauen. Die Filmrolle aufsetzen, die zwei Schrauben mit dem Schraubenzieher entfernen und die Klappe abnehmen. Den *Operate Button* testen, die Klappe wieder festschrauben, den Projektor anschalten und den Film anschauen (10). Danach geht es in die *Rear Hall,* wo wir die Nachricht von Suzanne entgegennehmen (10). In Suzannes Kabine untersuchen wir den toten Körper (10). Danach gehen wir in die Kajüte des Kapitäns, nehmen das Buch mit dem A auf dem Buchrücken, schlagen es auf und schauen uns die Zeichnung an. Jetzt gehen wir wieder ins Arbeitszimmer und schauen uns die Bücher mit den Buchstaben auf dem Rücken genauer an.

Wir müssen die Bücher so in die Reihenfolge bringen, daß man das Wort *incal* lesen kann. Dazu muß auch das Buch des Kapitäns verwendet werden. (Achtung: Auf der linken Seite muß eine Lücke zwischen den Büchern und dem Buchende bleiben.) Nun öffnet sich eine Geheimtüre, durch die wir gehen. Beim folgenden Kampf sollte man die rechte Maustaste gedrückt halten, bis der Kampf vorbei ist. Anschließend untersuchen wir den Mafioso (10, 10) und nehmen die Puppe (10). Schließlich gehen wir in die *Smoking Lounge* und zeigen Daphne die Puppe (10).

Jetzt muß nur noch der Mörder entlarvt werden (viel Spaß dabei) und dann können wir uns zurücklehnen und die Endsequenz genießen. (Wer der Mörder ist? Das verraten wir nicht, selber kombinieren macht viel mehr Spaß. Für alle, die's doch nicht schaffen, hier noch eine hexadezimale Flaschenpost: Der Mörder ist *44 49 43 4B 20 53 43 48 4D 4F 4B* alias *44 49 4D 49 54 52 49 20 4F 53 54 52 4F 56 49 54 43 48.* Alles klar?) ■

Daniel Schäffner

Phantasy Star II

Während der Kämpfe sollte man die Personen wie folgt einteilen: Nei – Verteidigung, Rudo – Erfahrung, Amy – Angriff. jetzt nacheinander rechts, links, hoch, 'runter drücken, und die Feinde explodieren von alleine. ■

Herm

Martian Dreams

Die Orientierung verloren? Durch Drücken von *ALT+ 242* kann man sich Zeit und Position anzeigen lassen. Weniger ergiebig ist die Tastenfolge *D, Esc, Esc, ALT+ 126, ALT+144,* hernach kann mandie Portraits einiger Marsbewohner bewundern. ■

Matthias Drexler

Strike Fleet

Hier ist die Beschreibung, wie auch Anfänger die *Campaign* erfolgreich hinter sich bringen und zum *Fleet Admiral* aufsteigen können.

Zuerst wählt man beim *Mission Briefing* die Option *Start Campaign.* Nun wählt man auf der Werft vier Schiffe der *Kidd*-Klasse und fünf Schiffe der *Spruance*-Klasse aus und schickt sie mit *Sail* auf den Weg. Im *Command Information Center* wählt man die Option *Bridge* und gelangt sofort auf die Brücke des Flaggschiffs. Dort startet man sofort den Hubschrauber, schaltet dessen Radar auf *active* und stellt die Reichweite auf 256 km. Mit Druck auf *F4* sieht man die Invasionsflotte, dies wiederholt man solange, bis die *Frunze* im *Binocular View* erscheint. Dann betätigt man die Option Remote Targeting und geht wieder aufs Flaggschiff zurück. Obwohl die *Frunze* außerhalb der Reichweite des Radars ist, kann man sie nun im *Binocular View* erkennen.

Jetzt stellt man die Motoren auf volle Kraft und nimmt Kurs auf die *Frunze.* Danach sollte man den Hubschrauber zurückbeordern, damit er nicht abgeschossen wird. Anschließend stellt man die Motoren aller Schiffe auf 1/3-Fahrt, nur die Motoren eines Schiffes der *Kidd*-Klasse laufen weiter auf voller Kraft. Wenn man nun in die Reichweite des Feindes kommt, wird nur das naheliegendste Schiff beschossen. Die russischen Raketen fängt man einfach mit den *Anti-Air-Missiles* ab. Gehen dem Schiff diese Raketen aus, so dreht es einfach um 180 Grad und fährt in Sicherheit. Gleichzeitig läßt man ein anderes Schiff beschleunigen, das wiederum die Raketen auf sich zieht und abwehrt.

Irgendwann gehen den Russen die Raketen aus, und von da an wird es einfach. Die russischen Bordkanonen haben eine Reichweite von 11, die amerikanischen von 22 km. Man hält sich nun einfach außerhalb der Reichweite der russischen Kanonen und versenkt die feindlichen

Schiffe Stück für Stück. Sind alle feindlichen Schiffe neutralisiert, so schaltet man das Sonar auf *active* und entdeckt in ein paar Kilometern Entfernung ein U-Boot der *November*-Klasse. Man fährt mit dem Schiff, das am nächsten dran ist, genau auf das U-Boot zu. In 6500 Metern Entfernung feuert man ein paar *ASROC* auf das U-Boot ab. Es versucht zu fliehen, wird aber versenkt. Man startet nun erneut einen Hubschrauber und macht mit diesem die russischen Versorgungsschiffe der Klassen *Ropucha* und Polnochny aus. Die lassen sich sehr leicht mit den reichlich vorhandenen *Harpoon Missiles* versenken. Die Mission ist vollendet! Man hat 17 Schiffe versenkt, wird zum *Fleet Admiral* befördert und bekommt mit der *Executive Citation* die höchste Auszeichnung verliehen. ■

Simon Stenzel

Bundesliga Manager Professional

Tja, auch Mogelgurus haben so ihre Schwächen. Zunächst einmal etwas finanzielle Starthilfe: Man nehme bei der Bank dreimal einen Kredit zu einer Mark auf. Anschließend verlangt man einen Kredit von maximal drei Millionen Mark. Das Ansuchen wird zwar zurückgewiesen, dennoch erscheint der gewünschte Betrag auf der Haben-,nicht jedoch auf der Soll-Seite. Wiederholt man dies einige Male, so kann man sich alles leisten. ■

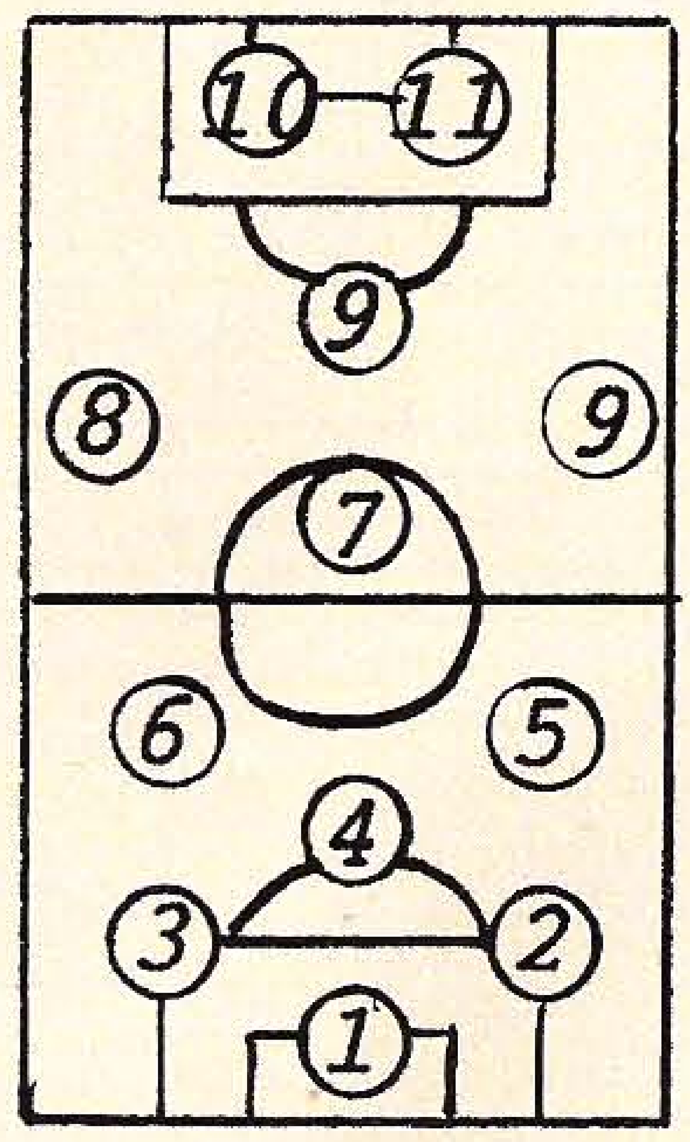
K. Toderke, B. Jacoby

Wenn man mal absolut regelwidrig mit zwölf Feldspielern antreten will, sollte man wie folgt vorgehen:

Zuerst macht man seine komplette Mannschaftsaufstellung, geht zum Hauptmenü zurück und wählt da den Transfermarkt. Jetzt wird ein Spieler, der aufgestellt war, auf die Verkaufsliste gesetzt. (Keine Panik, es passiert nichts!) Zurück zum Hauptmenü und wieder zur Aufstellung. Der Spieler fehlt nun natürlich, also wird für ihn ein neuer aufs Feld gestellt. Holt man nun den zum Verkauf angebotenen Spieler wieder von der Liste, so hat man auf einmal zwölf Mann auf dem Rasen, zweie davon tragen die gleiche Nummer.

Wie man diese Über-Mannschaft an besten postiert, zeigt die folgende Skizze. ■

Stefan Wittrien



Dick Tracy

Wenn Ihr einen *Arcade Stick* mit zuschaltbarem Dauerfeuer habt, dann schaltet das Dauerfeuer für die Pistole ein und bleibt auf dem Knopf. Braucht Ihr das Maschinengewehr, dann drückt zusätzlich den entsprechenden Knopf. Das hilft in einigen hektischen Situationen. ■

Otto Mathias

The Seven Gates of Jambala

Zunächst einige Moduladressen für den Amiga 500:

Gold: 00FA25
Leben: 00FA23
Energie: 00F933

An den entsprechenden Adressen braucht man einfach *FF* eintragen, und man ist aller Sorgen ledig. Lediglich bei der Energie sollte man sich mit *14* begnügen, da sonst der Amiga nach dem Besiegen eines Monsters nicht mehr zu zählen aufhört.

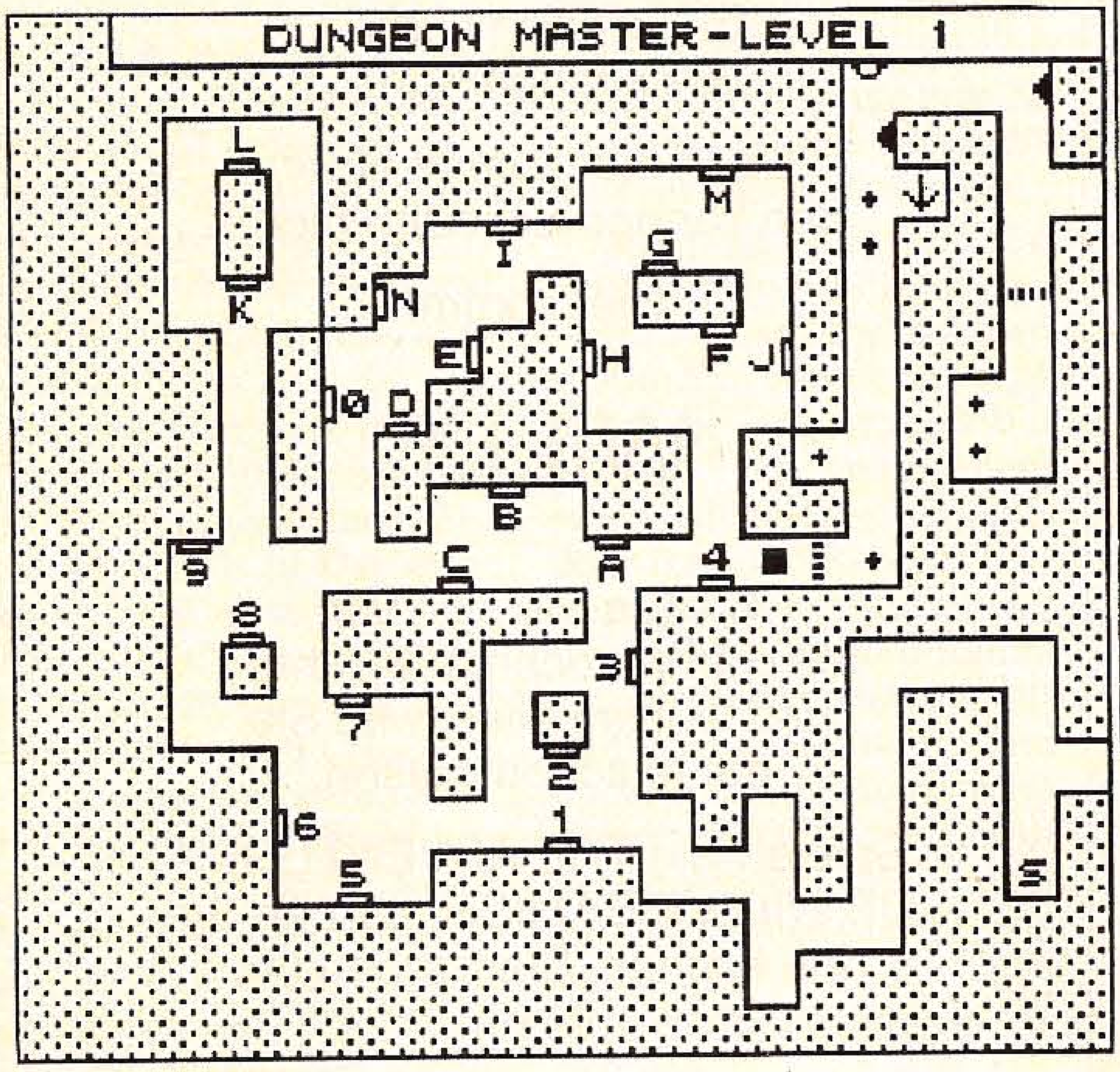
Und hier noch die Nummern der Türen, hinter denen sich in den einzelnen Leveln die Endmonster befinden: 6, 4, 7, 3, 7, 5, 6. ■

Kurt Wunderlich

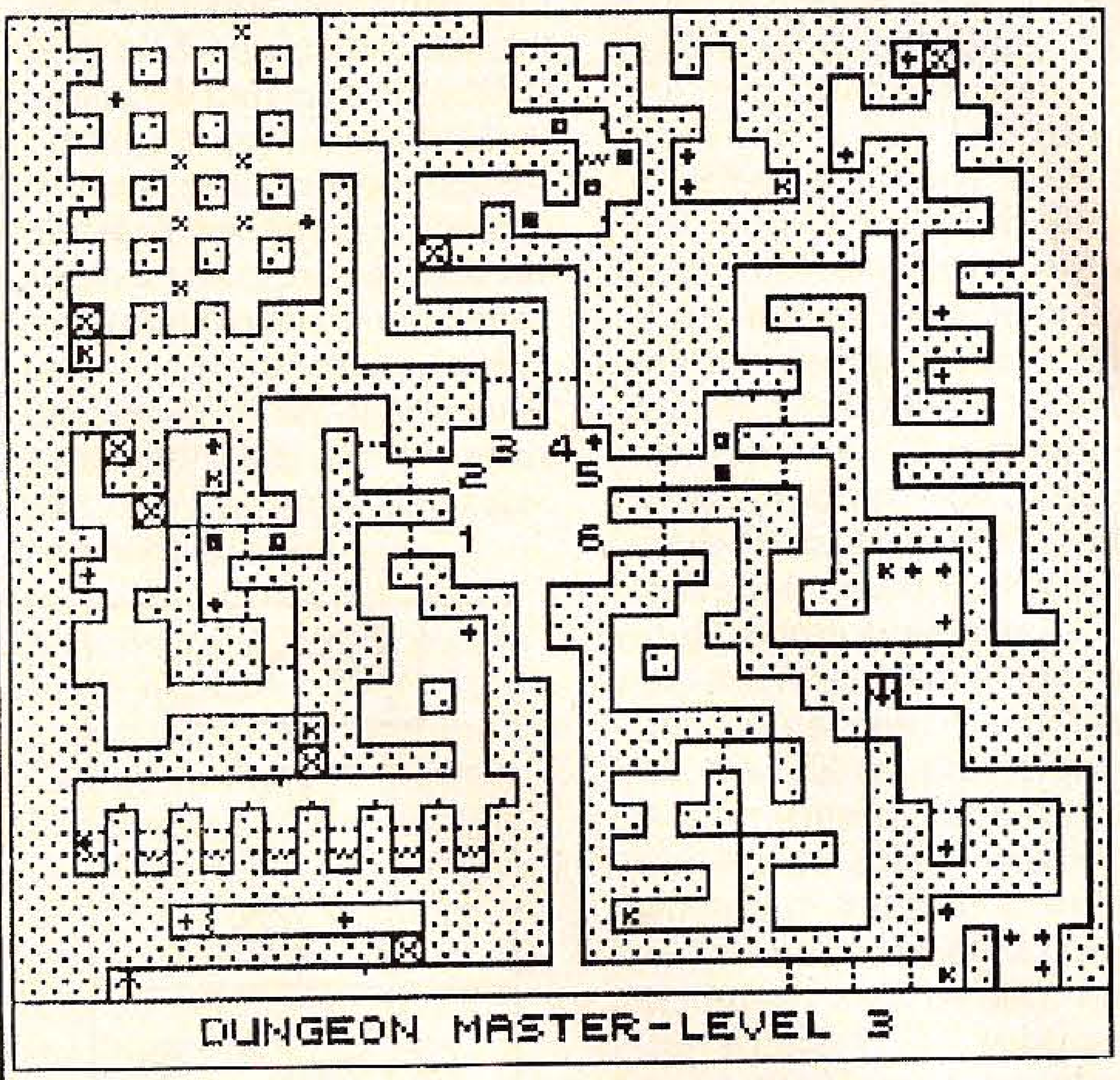
Dungeon Master

Für alle, die im Dunkeln tappen, die Karten der einzelnen Level. ■

Oliver Wein



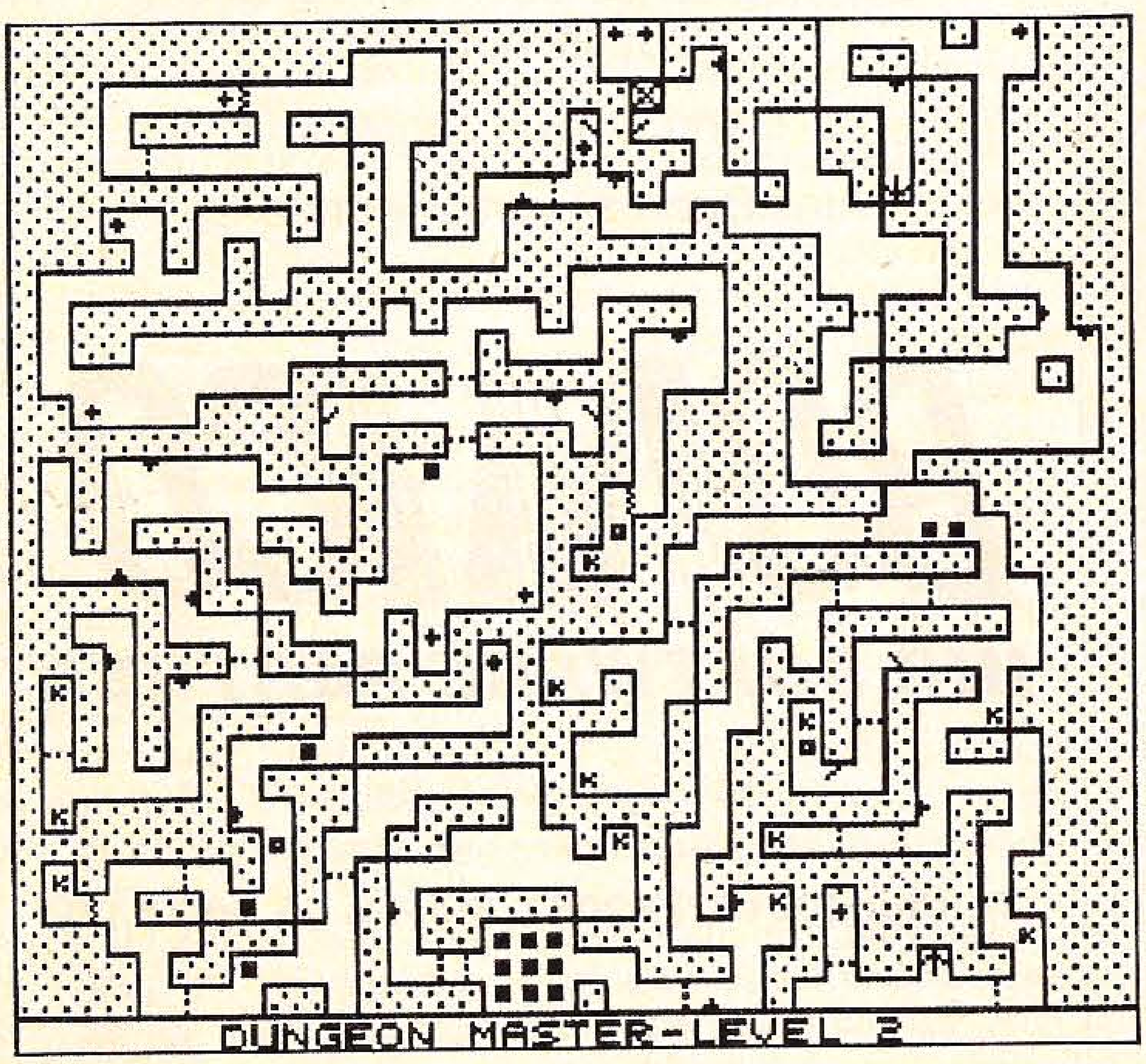
1 = IAIDO 2 = ZED 3 = ELIJA ▲
4 = Halk 5 = CHANI 6 = HAWK
7 = BORIS 8 = ALEX 9 = NABI
0 = SONJA
A = SYRA B = GANDO C = LINFLAS
D = LEYLA E = WUUF F = WUTSE
G = LEIF H = TIGGY J = DAROOU
I = STAMM K = HISSSSA
L = GOTHMOG M = AZIZI
N = MOPHUS
↓ = TREPPE
= ALTAR
◀ = BRUNNEN
S = START
\+ = ITEM

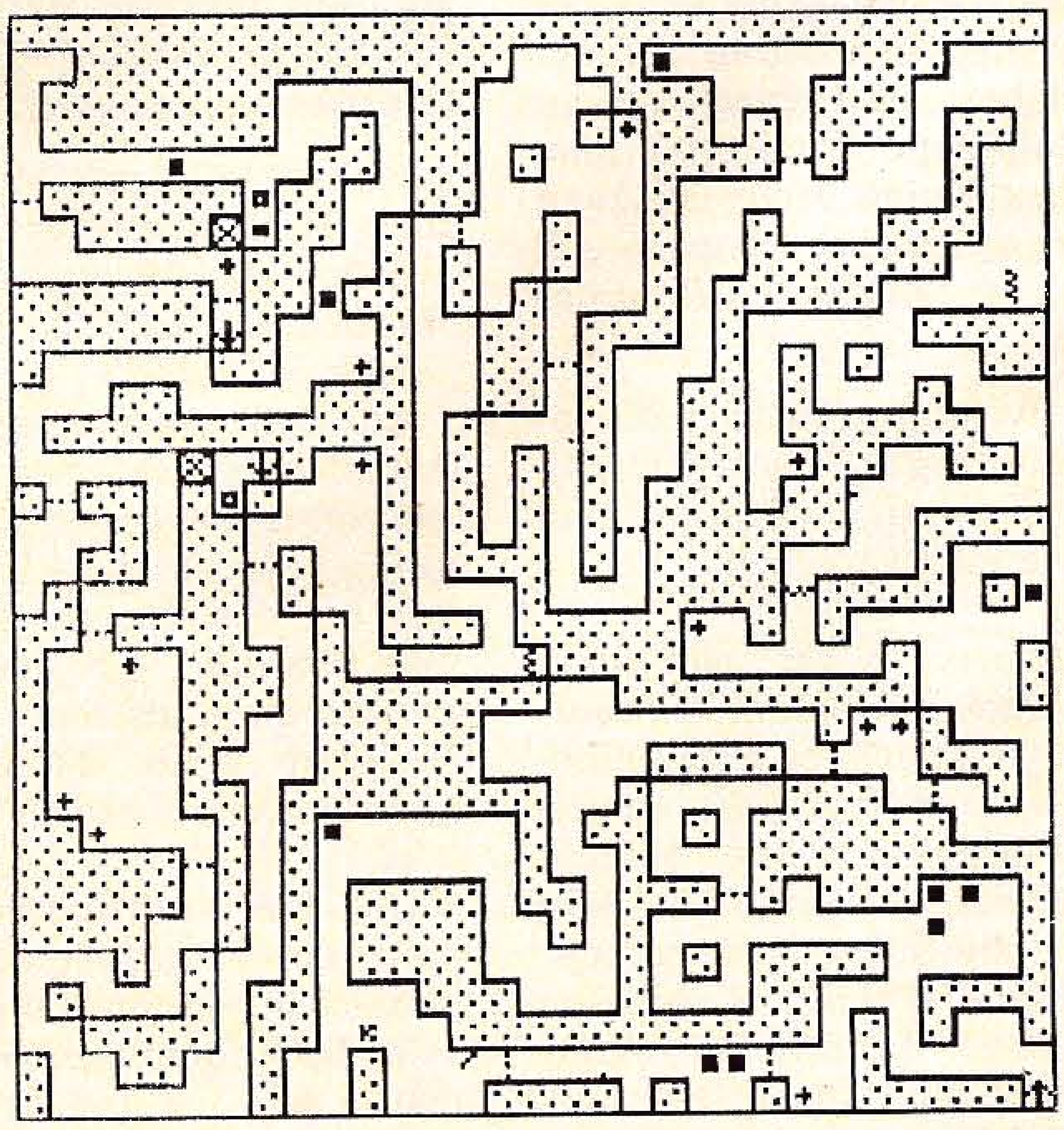


1 = Chamber of the Guardian
2 = The Vault
3 = The Matrix
4 = Time is of the Essence
5 = Room of the Gem
6 = Creature Cavern
~ = Kraftfeld
▪ = Mechanismusplatte
k = Schlüssel
↑ = Treppe: Hoch
↓ = Treppe: Runter
• = Knopf
✕ = Teleport
⊠ = Geheimtür

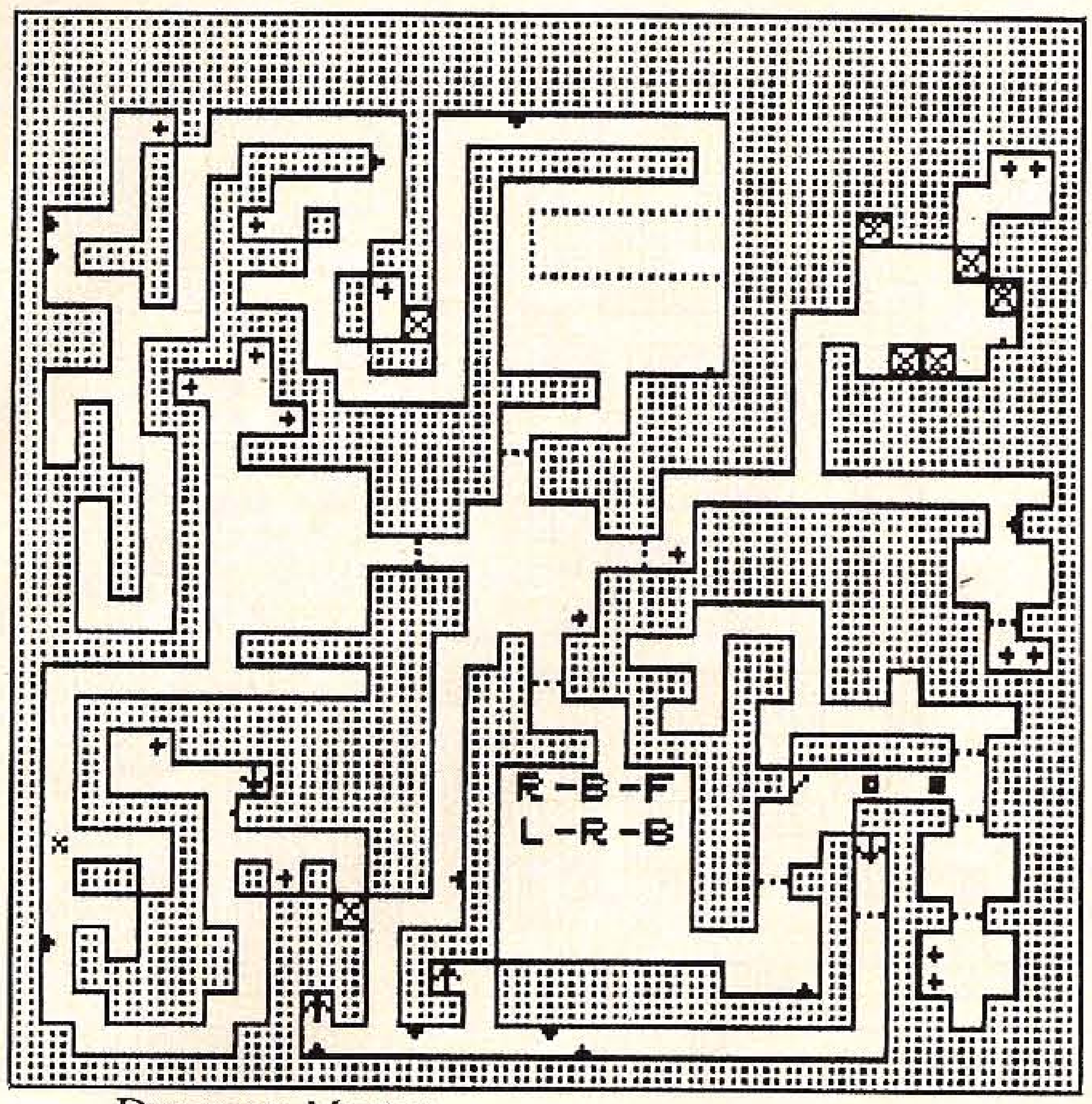
▲

▪ = Mechanische Platte
▫ = P
• = Knopf
↑ = Treppe: Hoch
↓ = Treppe: Runter
/ = Hebel
k = Schlüssel
\+ = Item
ξ = Kraftfeld
⊥ = Brunnen
▼ ⊠ = Geheimtür





• = Knopf
▭ = Pit
▪ = Mechanikplatte
~ = Kraftfeld
/ = Hebel
⊠ = Geheimtür
↓ = Treppe: Runter
↑ = Treppe: Hoch
⁝·· = Tür
▼ k = Schlüssel



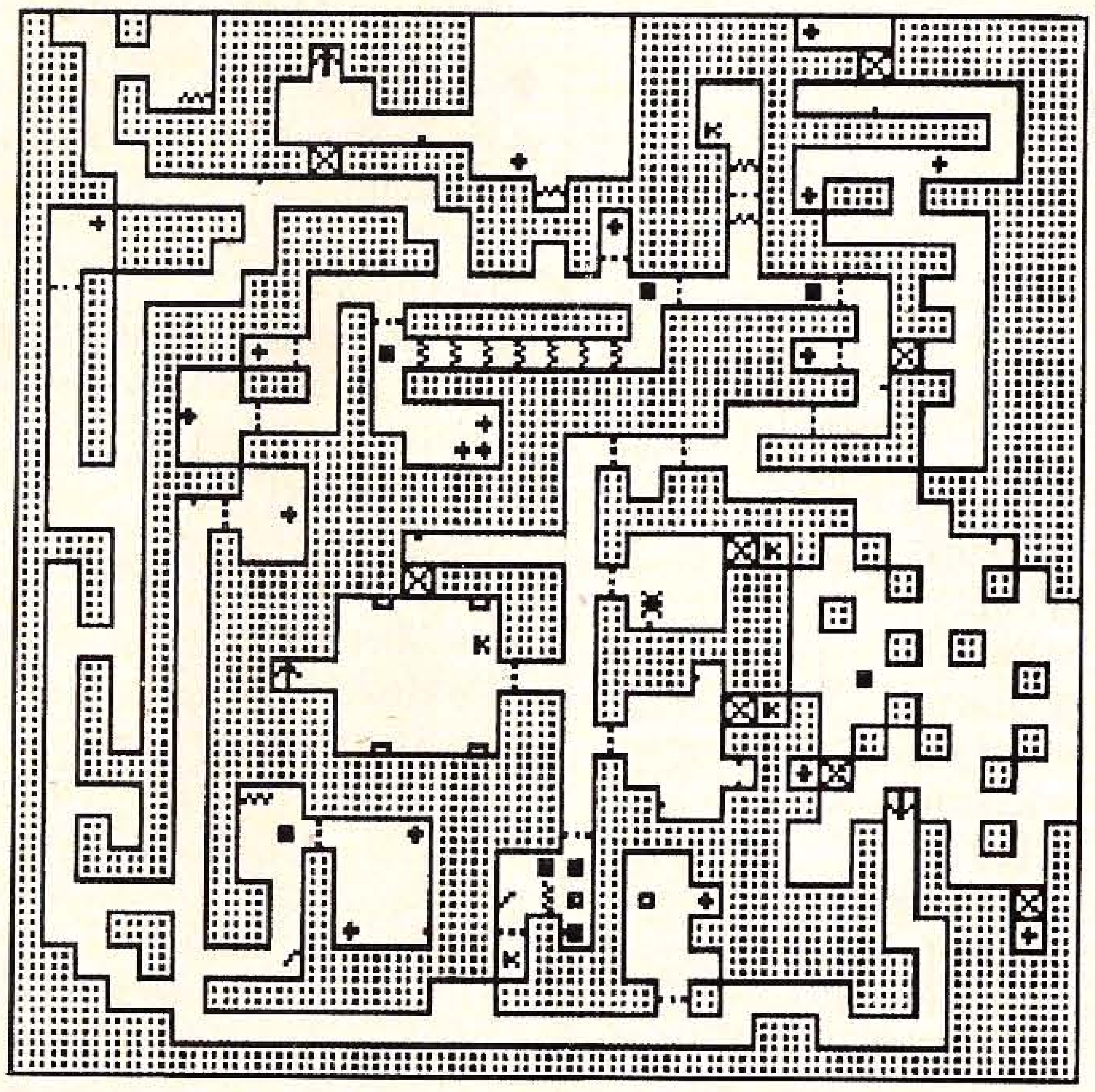
Dungeon Master Level 5

- + = Item
- • = Knopf
- ■ = Mechanische Platte
- ⁝ = Tür
- ◻ = Pit
- / = Hebel
- ⊠ = Geheimtür
- ⊥ = Brunnen
- ↑ = Treppe: Hoch
- ↓ = Treppe: Runter

Bemerkung:
Gestrichelte Linie = unsichtbare Mauer
Buchstaben sind für die Bewegungsrichtungen

◀

Dungeon Master Level 6

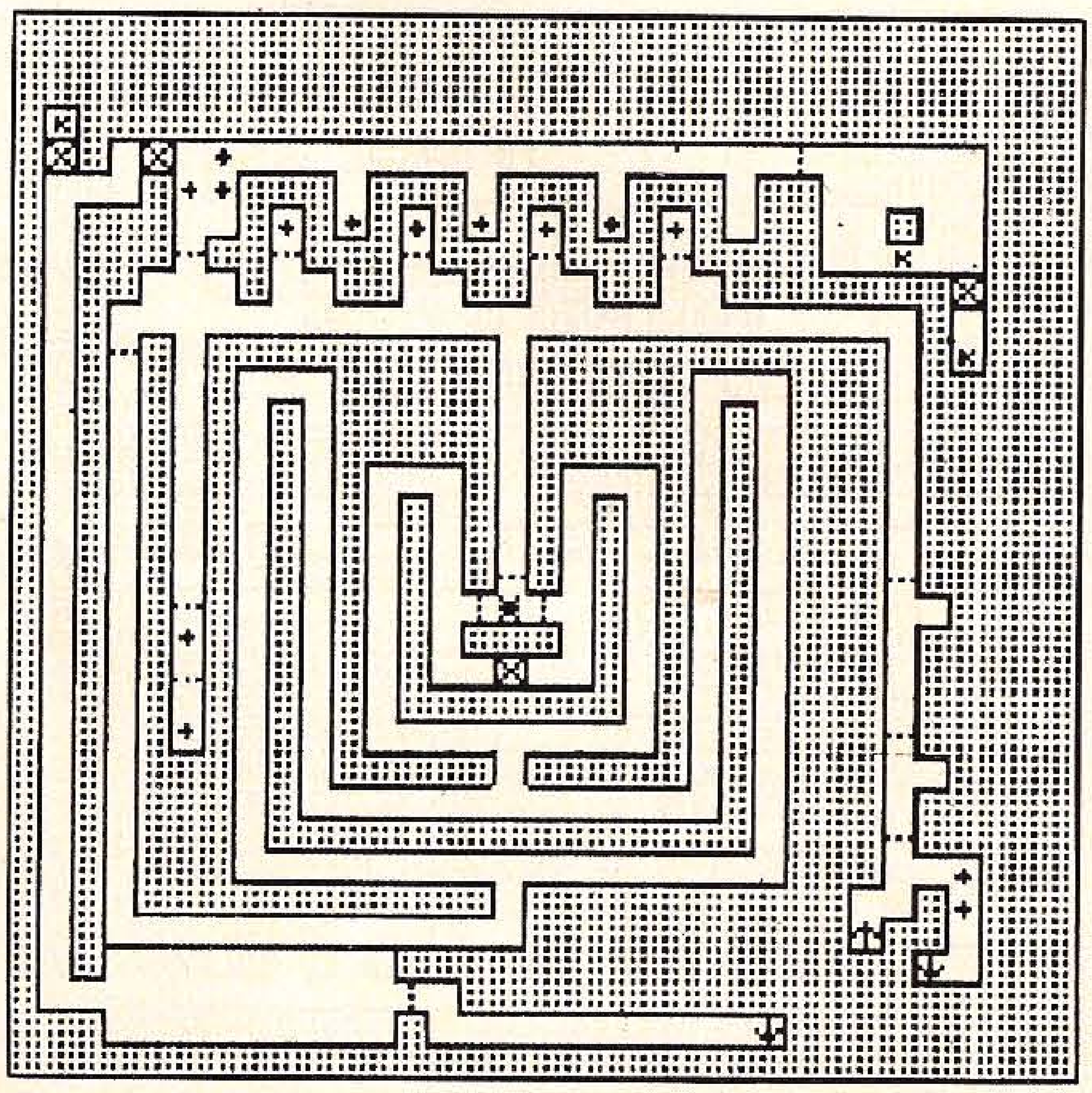


- + = Item
- • = Knopf
- ■ = Mechanische Platte
- ⁝ = Tür
- ◻ = Pit
- / = Hebel
- ⊠ = Geheimtür
- § = Kraftfeld
- ↑ = Treppe: Hoch
- ↓ = Treppe: Runter

Bemerkung:
Antworten zu den Rätseln
Mirror of Dawn
Bow
Blue Gem
Gold Coin

x = Hier Münze einwerfen

▶

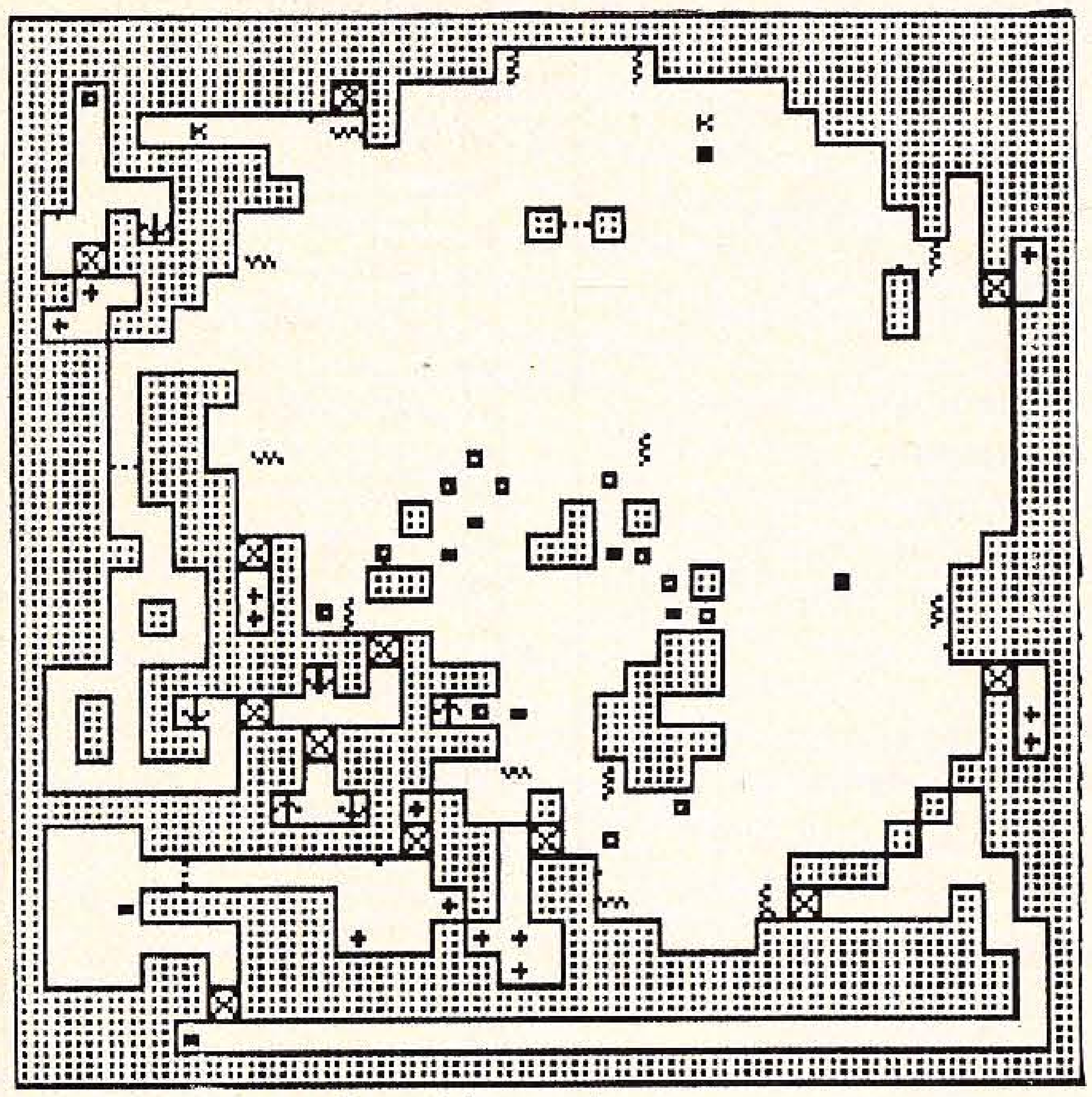


Dungeon Master Level 7

- ✱ = Firestaff
- + = Item
- ↑ = Treppe: Hoch
- ↓ = Treppe: Runter
- ⁝ = Tür
- K = Schlüssel
- ⊠ = Geheimtür
- • = Knopf

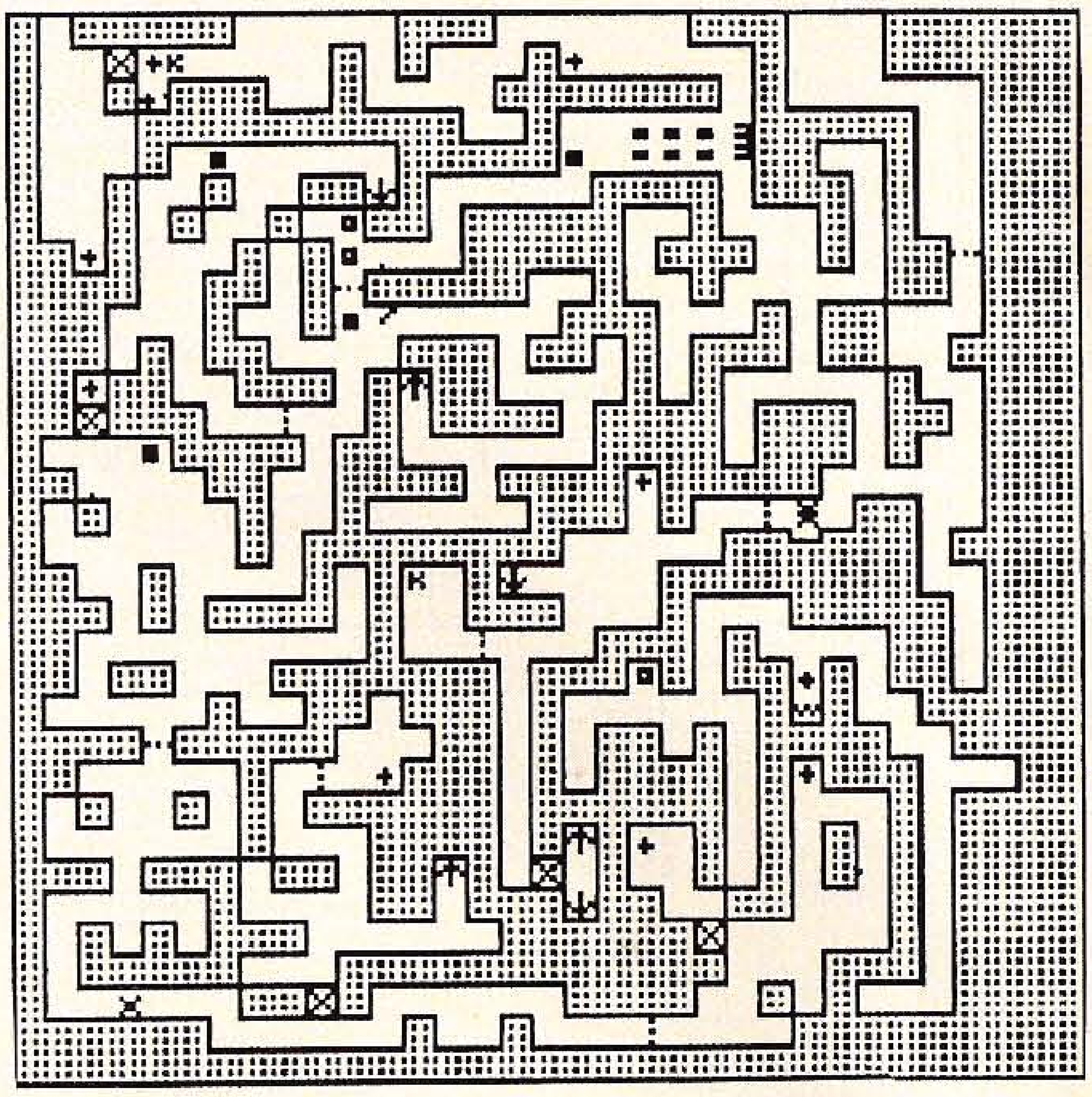
Bemerkung: Man benötigt 4 Ra Keys und 1 Master Key um diesen Level zu schaffen.
Die Ra Keys sind in den Leveln 3, 7, 9 und 12

◀



Dungeon Master Level 8 ▲

- = Treppe: Hoch
- = Treppe: Runter
- = Item
- = Pit
- = Grate
- = Mechanische Platte
- = Kraftfeld
- = Tür
- = Schlüssel
- = Knopf
- = Geheimtür



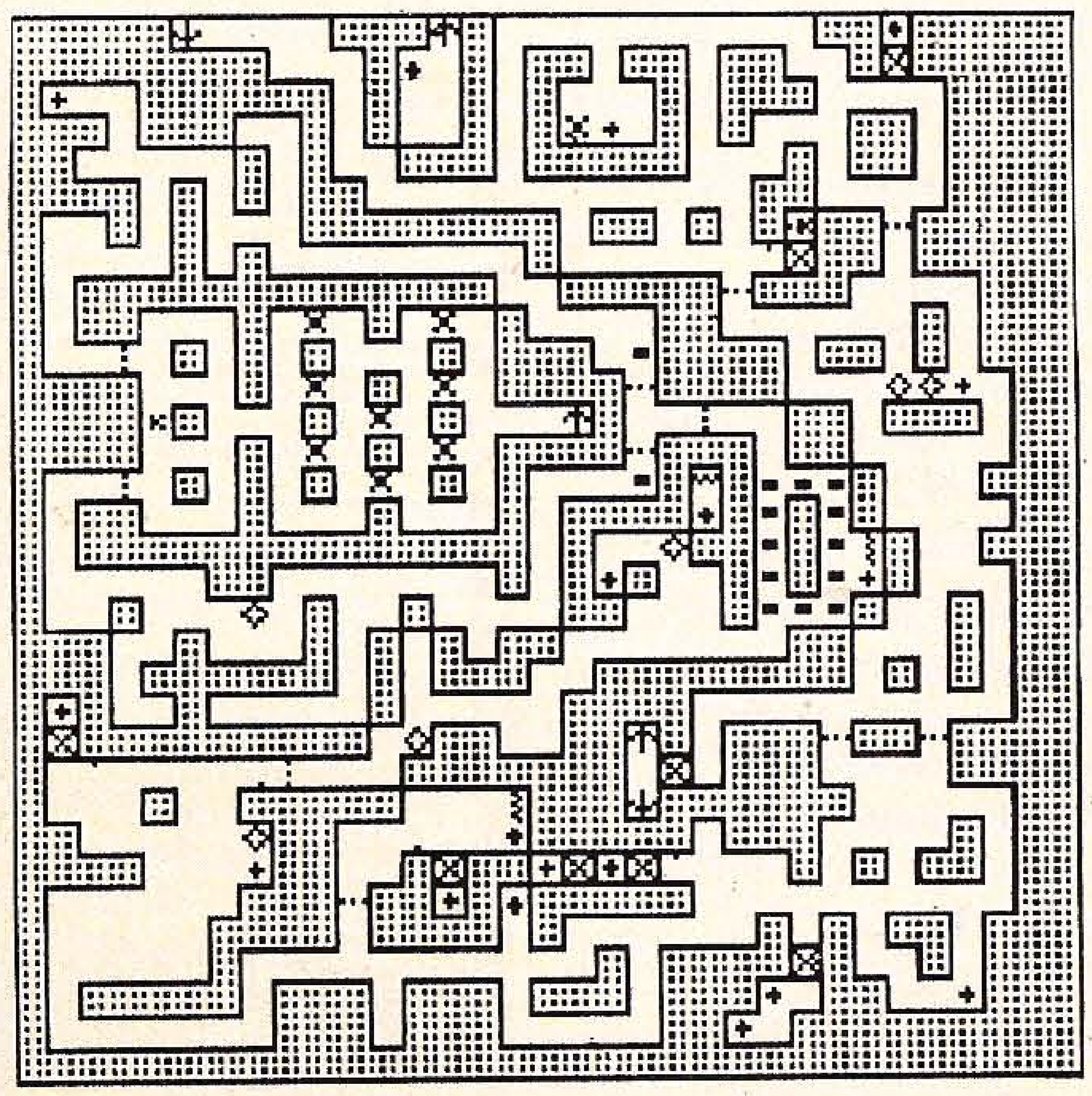
Dungeon Master Level 9 ▲

- = Treppe: Hoch
- = Treppe: Runter
- = Item
- = Pit
- = Grate
- = Mechanische Platte
- = Kraftfeld
- = Tür
- = Schlüssel
- = Knopf
- = Geheimtür
- = Teleport
- = Hebel
- = Kanonen

Dungeon Master Level 10

- = Treppe: Hoch
- = Treppe: Runter
- = Item
- = Pit
- = Grate
- = Mechanische Platte
- = Kraftfeld
- = Tür
- = Schlüssel
- = Knopf
- = Geheimtür
- = Transporter

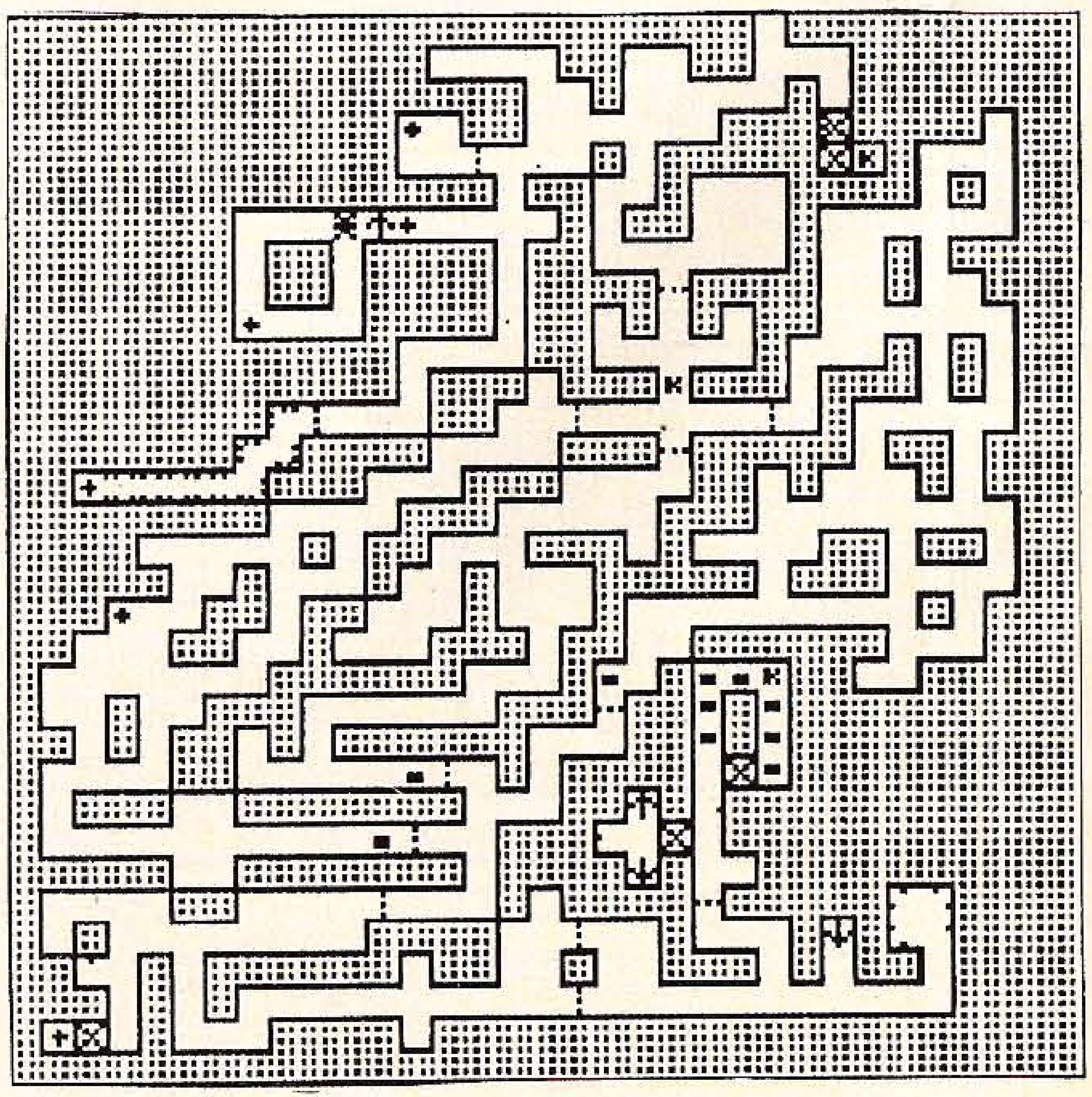
▼

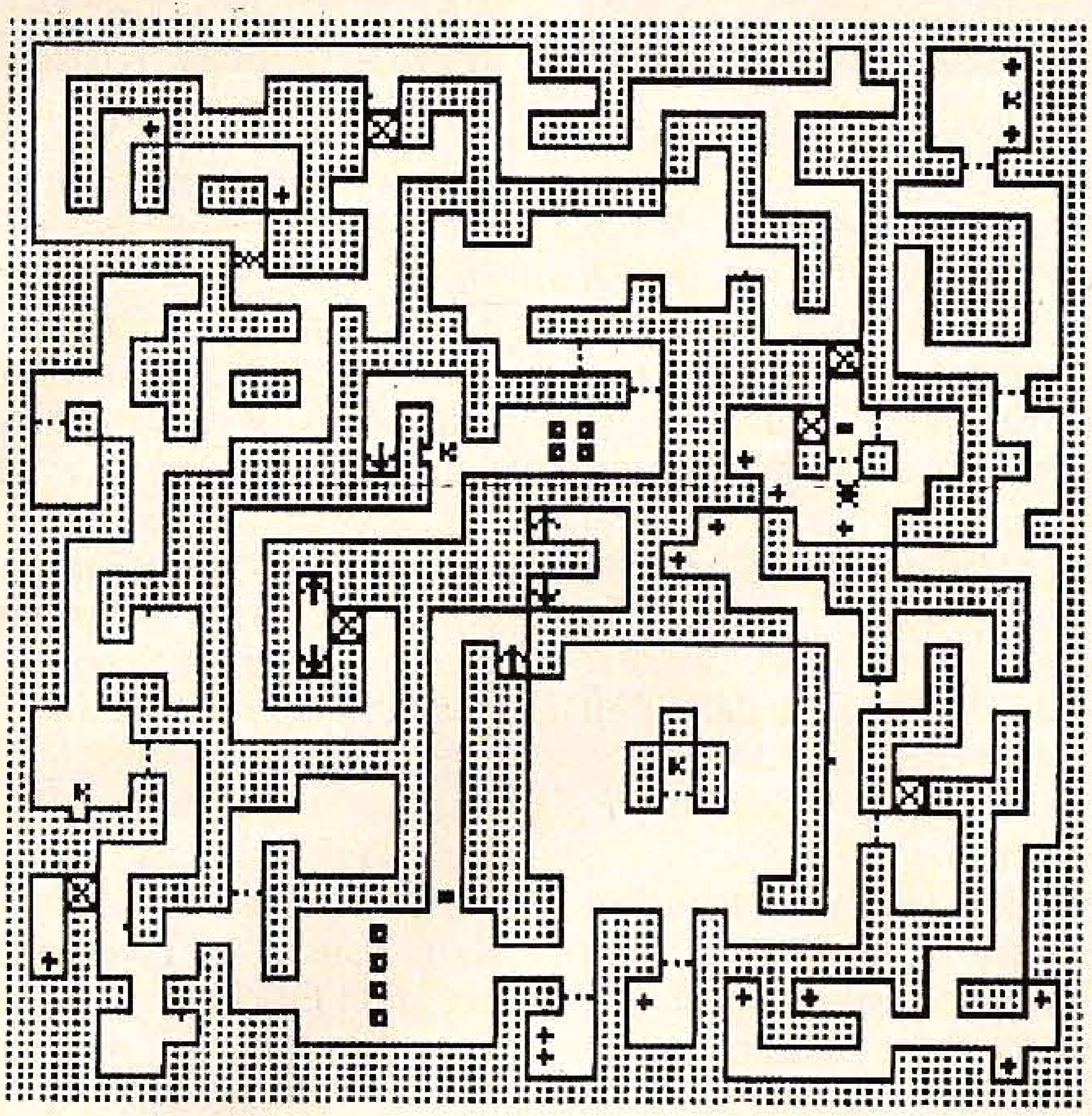


Dungeon Master Level 11

- = Treppe: Hoch
- = Treppe: Runter
- = Item
- = Mechanische Platte
- = Tür
- = Schlüssel
- = Knopf
- = Geheimtür
- = Giftfalle
- = unkartographierbarer Raum

▼

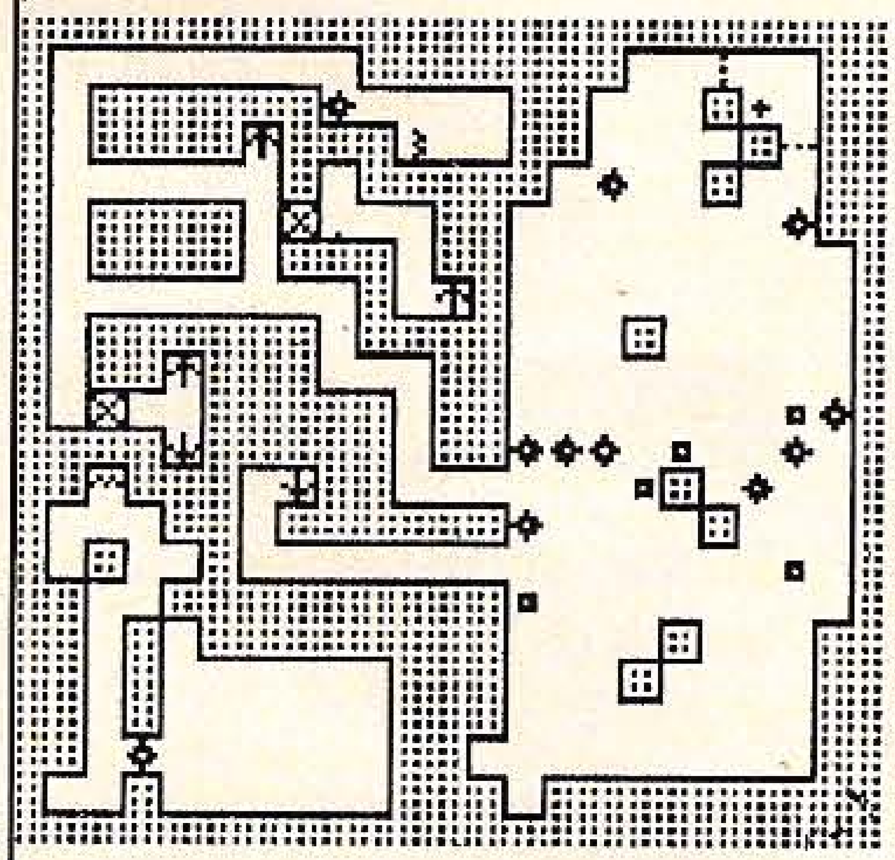




Dungeon Master Level 12

Bemerkung:
Einer der Ritter hat einen Schlüssel.
Du mußt ihn töten um ihn zu bekommen; Zaubersprüche zeigen keine Wirkung bei ihm!!!

- ↑ = Treppe: Hoch
- ↓ = Treppe: Runter
- + = Item
- ■ = Mechanische Platte
- --⁝ = Tür
- k = Schlüssel
- • = Knopf
- ◘ = Pit
- ⊠ = Geheimtür
- ✱ = Spinnen Regenerationsraum
- ✱ = Monster



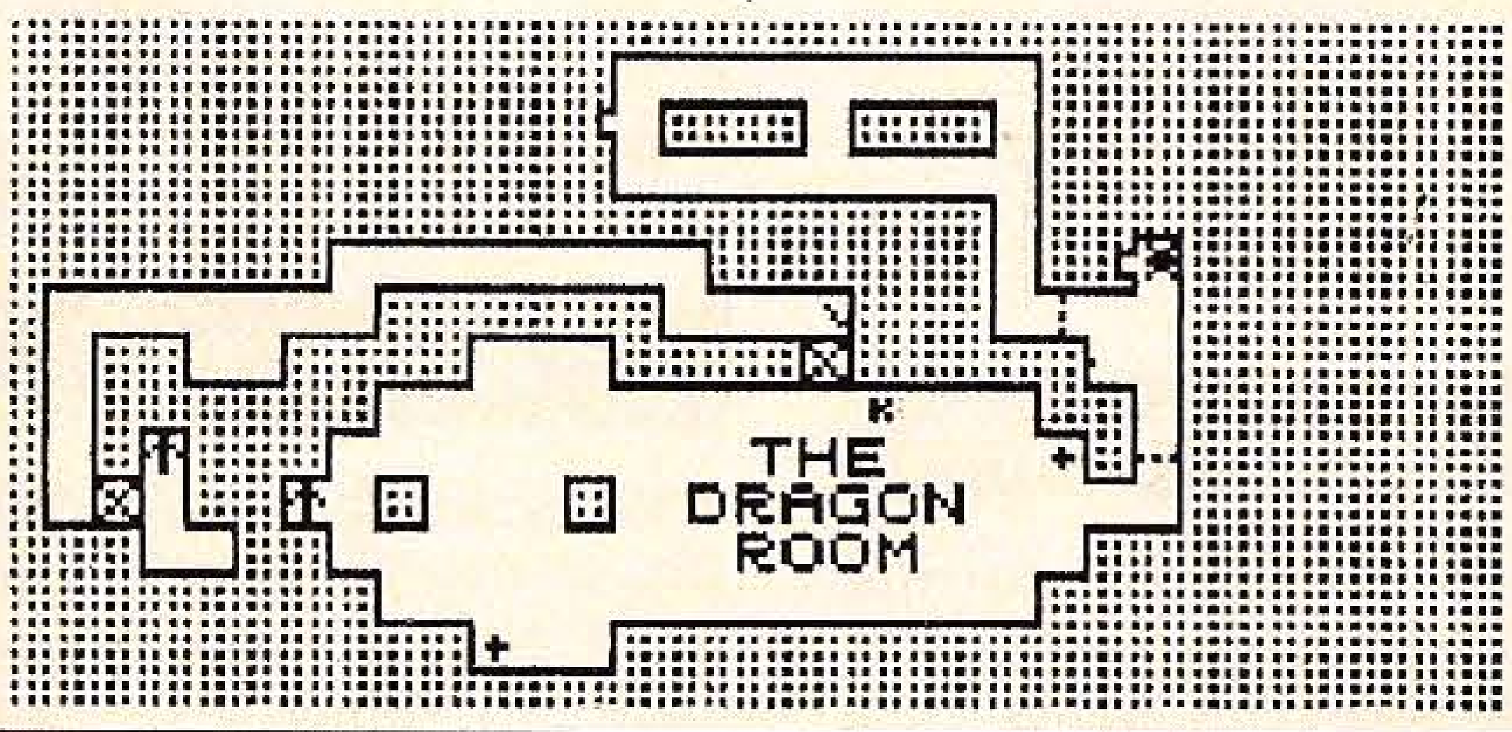
Dungeon Master Level 13

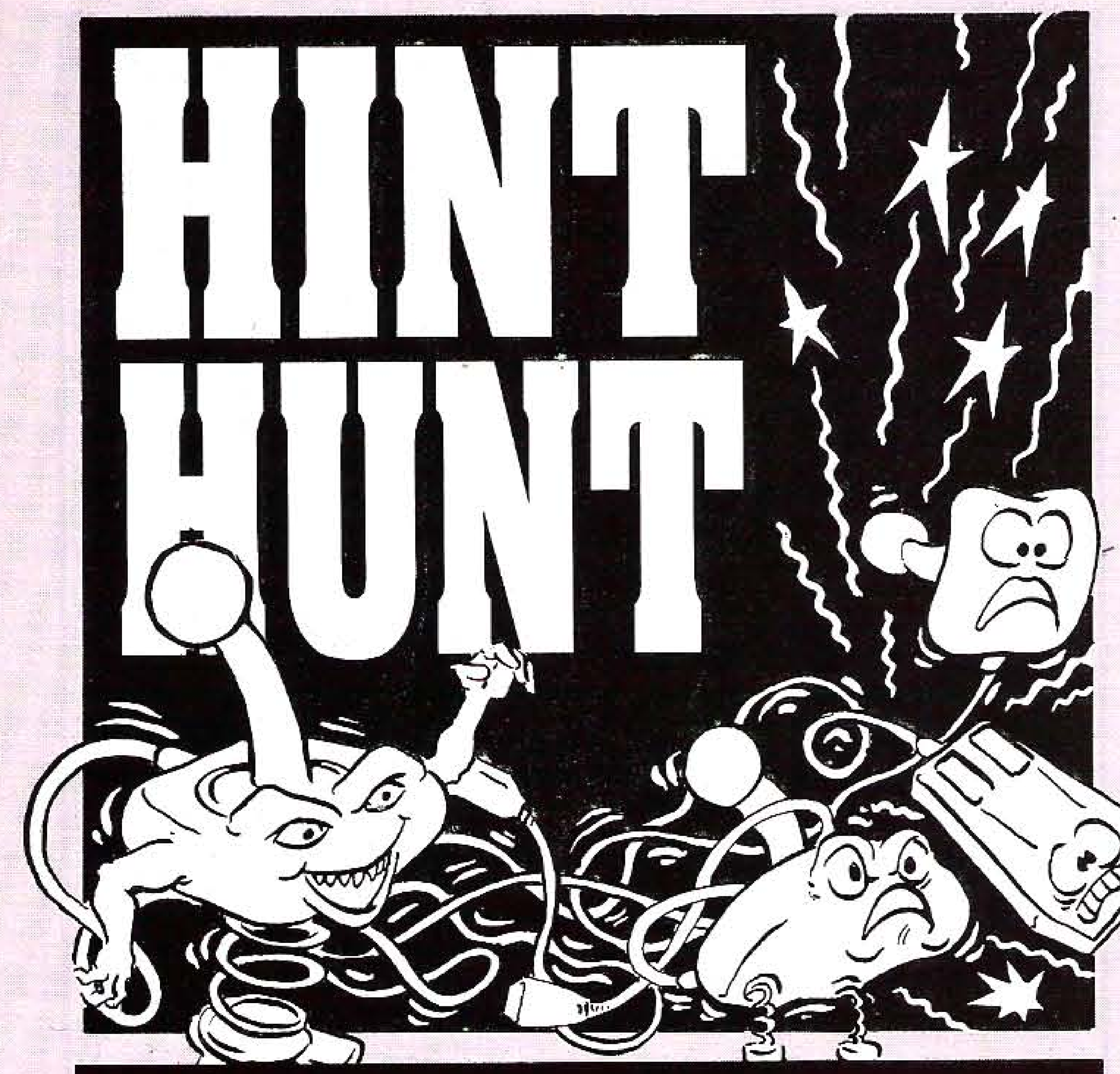
- ↑ = Treppe: Hoch
- ↓ = Treppe: Runter
- + = Item
- ~ = Kraftfeld
- --⁝ = Tür
- ◘ = Pit
- • = Knopf
- ⊠ = Geheimtür
- ◆ = Flammenmonster

Dungeon Master Level 14

Bemerkung:
Benutze den Zokathraspruch um das Gem zu befreien, da benutze den Firestaff mit dem Gem

- ↑ = Treppe: Hoch
- ↓ = Treppe: Runter
- + = Item
- / = Hebel
- k = Schlüssel
- --⁝ = Tür
- • = Münzschlitz
- ⊠ = Geheimtür
- ✱ = Power Gem





Die Fragen ...

Legend of Faerghail

Michael versucht verzweifelt, aus den Zwergenminen in die östliche Wildnis zurückzukommen. Leider ist der Ausgang verschüttet und läßt sich auch nicht mit dem Schießpulver öffnen.

Frank dagegen hat so seine Probleme mit dem Drachen gegen Ende des Spiels. Das Tierchen röstet die Party, ohne daß sie eine Chance zur Gegenwehr hat – trotz angelegter Drachenrüstungen. ■

Unendliche Geschichte II

Benjamin sucht einen Cheat für das Arcade-Adventure auf dem C-64. ■

Xenon II

Max sucht den Cheat für die PC-Version. ■

(Hatten wir doch erst letztes Jahr! Die Wahl der Grafikkarte mit der Taste F7 bestätigen und danach „I" drücken, um unverwundbar zu sein.)

Player Manager

Mr. TV war schon zweimal Pokalsieger und kann auch sonst auf Erfolge, eine gute Mannschaft und ein dickes Bankkonto zurückblicken. Dennoch wird das Präsidium immer unzufriedener mit ihm und entläßt ihn schließlich. Warum? ■

Zombie

Besagter *Mr. TV* hat auch noch ein Problem bei diesem Oldie: Er hat alle Türen des Kaufhauses mit den LKW's zugeparkt. Wie kommt jetzt allerdings die Person, die im LKW sitzt, wieder in das Kaufhaus? ■

Larry II

Ein unbekannter Leser fragt nach, wie man die Bombe zur Explosion bringt. ■

(Das Teil ist künstlich intelligent und weiß genau, wann es zu explodieren hat. Nämlich genau dann, wenn man mit ihr heldenhaft das Flughafebngebäude zwecks Entschärfung verlassen will. Ein besonderer Befehl ist hierzu nicht nötig.)

Dungeon Master

Drei Fragen quälen Micha: Wie bekommt man in der sechsten Etage die Wand auf? Wenn man auf einem bestimmten Feld steht, verschwindet die Wand zwar, ein richtiger Schalter ist jedoch nicht zu finden. Weiterhin gibt es irgendwo ein Beamfeld, an dem „Beweise deine Stärke" steht. Wie kommt man dort weiter? Und wie geht es in der elften Etage weiter? Die dortige Inschrift lautet „Umkehren". Was tun?

Dirk dagegen hat schon etwas früher Probleme: Ihm fehlt im ersten Level der Schlüssel für die Tür, die sich hinter dem ersten *Screamer* befindet. ■

Monkey Island

The Game-Master sucht den Schwertmeister von Melee(TM) Island. Ein unbekannter Leser dagegen möchte wissen, wie man den Gefangenen freibekommt und wie man an die Gegenstände unter Wasser herankommt. ■

(Um den Schwertmeister zu finden, bittet man einfach den Händler, eine Nachricht an den Schwertmeister zu bringen und folgt ihm dann unauffällig.

Den Gefangenen kann man befreien, nachdem man alle drei Prüfungen bestanden hat. Von da an herrscht Ruhe in der Kneipe und man kann dort die leeren Gläser aufsammeln. Eines davon in der Küche mit Grog füllen und schnell zum Gefängnis laufen, auf den Weg dorthin immer wieder den Grog in ein anderes Glas umfüllen und im Gefängnis das Schloß damit öffnen. Von den Gegenständen unter Wasser braucht man, glaube ich, sowieso nur die Statue, und die nimmt man automatisch mit.)

Rainbow Islands

Tobias hat Probleme mit dem Endgegner der dritten Insel. Wer kann helfen? ■

Bard's Tale III

Florian sucht einen Weg aus dem zweiten Labyrinth sowie Tips für eine effektive Party.

Tobias dagegen hat gleich einen ganzen Fragenkatalog: Muß man, wenn man aus dem Flüchtlingslager kommt, sofort nach Skara Brae gehen, oder vorher noch etwas anderes erledigen? Was kann man in Skara Brae noch tun, außer in den Dungeon, an dem ein Tarjan-Priester Wache hält, zu gehen? Was muß man in diesem Dungeon machen? Kann man in der Taverne neben dem Flüchtlingslager etwas Besonderes machen? Wie kommt man zum *Review Board,* und ab welcher Punktzahl lohnt es sich, dorthin zu gehen? ■

Indy III

M. Baier fragt sich, in welcher Reihenfolge die Totenköpfe der Orgel betätigt werden müssen. ■

(An dieser Stelle kann ein Blick ins (elektronische) Gralstagebuch weiterhelfen!)

Gods

Micha sucht einen Cheat hierzu. ■

Fantasy World Dizzy

Marcus hat zwei Fragen: Wie kommt man an dem rosa Drachen *(The Wide-Eyed Dragon)* vorbei? Und wie kommt man über die *Broken Bridge*? ■

Dragon's Lair II

Einen Cheat für den ST sucht Marian. ■

Rambo III

Wie bekommt man die Zelle auf, in der Rambos Freund liegt? Marian ist der Verzweiflung nahe. ■

Wonderboy

Christiane sucht einen generellen Cheat für's Game Gear, weiterhin fragt sie, wie man den Endgegner in Level 1-4 besiegen kann. ■

Psychic World

Nochmals Christiane: Wie kommt man auf dem Game Gear in Level 1 an der Giftblume unter dem Wasserfall vorbei? ■

Archipelagos

Hier naht die Rettung für Stefans Problem bei Insel 20: Wichtig ist, daß folgendes beachtet wird: Rosafarbene Felder sind infizierter Sand und gelten nicht als Land. Die Steine müssen auf gesundem Sand stehen, um zerbröselt werden zu können. Ab diesem Level tauchen die fiesen Bohrwürmer auf, die Land in Sand und Sand in Wasser verwandeln. Dabei kann es durchaus sein, daß bereits vorhandene Landbrücken wieder zerstört werden. ■

Filti

... und ein paar Antworten

Bane of the Cosmic Forge

Wenn Gunnar schon am ersten Rätsel scheitert, wie soll es dann bloß weitergehen? Steffen empfiehlt die Anschaffung der ASM Special 13, beantwortet aber trotzdem noch die Fragen.

Mit den Gittern sind wohl die Gitter im *Jail* gemeint, die man mit dem *Jailer Key* öffnen kann. Die anderen sechs (oder acht?) Türen en einer Reihe bleiben geschlossen.

Für das Paßwort geht man folgendermaßen vor: Den *Rotten Cheese* benutzen wir in dem Raum mit den vielen Inschriften an einem Mauseloch *(Trebor Lux)*. Den gefundenen *Beagle* liefern wir bei L'Montes ab, der in einem Turm (Paßwort *Snoopcheri*) wohnt; man erhält einen *Silver Key* für ein Gitter im *Captain's Den*. Mit dem *Gold Key* aus dem Schlafzimmer des Königs können wir eines der Gitter im Keller (erreichbar über die Treppe im Nordwesten) öffnen. Mit den drei Schaltern schließen wir die Falltüren und finden das *Book of Ramm*. Nun geht es in den ersten Stock zum *Altar of Ramm*, wo die Knöpfe in folgender Reihenfolge zu drücken sind: *Goat's Head, Goat's Head, Flame Orb, Magic Staff, Flame Orb*. Das nun folgende Labyrinth sollte man gegen den Uhrzeigersinn abklappern und jeden Raum genau untersuchen. Zwei Gänge enden vor einer Wand, die mit der *Miner's Pick* geöffnet werden können. Mit dem *Dungeon Key* öffnet man die Gitter im gleichen Level. Mit dem *Decoder* liest man das *Deadman's Log* und bekommt einen halben Roman vorgelesen. Jetzt können wir Queequeg das Versteck des Schatzes *(Giant Mountain)* mitteilen und bekommen dafür das Paßwort zum *Captain's Den*, wo man mal wieder kämpfen darf. Mit dem *Bell Key* holt man sich im Glockenturm das Seil und verbindet *(merge)* es mit dem *Hook* aus dem *Den*. So kann man sich über das Loch im Labyrinth schwingen. ■

Steffen Itterheim

Operation Stealth

Hier kommen die Antworten auf die Fragen von Marc und K. Essenwein aus der ASM 12/91:

Die Sache mit der CD funktioniert so: Im Gang mit dem Mülleimer und der Steckdose (vor dem Raum mit Dr. Why und Otto) benutzt John das Kabel an der Steckdose. Danach betätigt er den Rasierer und benutzt ihn mit dem Mülleimer. Nun geht John in die Steuerzentrale. Bei Countdown 130 sorgt der Trick mit dem Rasierer für Verwirrung, jetzt benutzt John die explosive Zigarette mit der roten Binde am Computer, kämpft mit Otto und benutzt die CD am Lesegerät. Der Countdown ist gestoppt und John verläßt den Raum nach hinten durch die Tür.

Wenn sich John beim Tauchen bewegen kann, schwimmt er ein Bild nach unten und untersucht die Alge ganz rechts im Bild. Sobald John am Hubschrauber hängt, benutzt er das Spanngummi mit der Bombe und betätigt im Fall das Rettungsboot als Fallschirmersatz. ■

Daniel Meyer

Kult

Dr Genius kann geholfen werden:

In Gegenwart des Skorpions: Man betet die Säule an und kann nun den nächsten Raum betreten. Auf den Spinnweben kriecht man zur großen Spinne vor. Der Kuß wird abgelehnt und die Fliege der blauen Spinne gegeben. Die dadurch erhaltene rote Spinne wird in das Loch der Säule gesteckt, worauf sich diese öffnet. Nun in die Säule kriechen und den Schädel holen.

Die Zwillinge: Im Brunnenraum zuerst die Schlange inspizieren und dann auf das Auge drücken. Dann den Becher füllen, zu den Schlangen gehen und das Wasser in die linke Schlange leeren. Den Würfel nehmen, einmal würfeln, sich die Zahl merken und den Würfel in die rechte Schlange geben. Im dritten Raum entsprechend der Zahl die Hände nach oben stellen und im Brunnenraum die Zahl auf dem großen Würfel drücken. ■

Steffen Itterheim

Da sich inzwischen Norbert Hohmann mit einer Frage zum Auftrag *Die Wand* gemeldet hat, lassen wir noch schnell einen anderen Leser zu Wort kommen:

Auf dem Boden sind zwei Pfeile zu sehen. Wenn man auf den letzten geht, schließt sich die Wand zur Hälfte.

Nun geht man in eine der beiden Türen, stellt sich auf die Stufe und steckt den Dolch in die Spalte. Danach geht man in die Nische und steckt die Hand hinein. Den Dolch sollte man wieder mitnehmen.

Und bevor noch weitere Fragen kommen, hier noch die Lösung für die beiden anderen Missionen:

De Profundis: Man wartet, bis der Haken an der Decke erscheint. Danach wirft man das Seil über den Haken und hängt sich daran. Sobald das Granitmonster erscheint, springt man darauf.

Der Gehängte: Mit der Lampe oder mit *PSI-Solar* Licht machen. Mit *PSI-Fliege* auf die Plattform fliegen und den Hebel umlegen. In der Ausbuchtung findet man einen Totenkopf. ■

Phillip Dembowski

Mega Man II

Den endgültigen Endgegner kann man mit der Blase besiegen, die man von *Bubble Man* erhalten hat. ■

Reinhard Schmidt

Neuromancer

In den letzten Ausgaben gab es jede Menge Fragen zu Neuromancer – jetzt kommen jeden Menge Antworten und Tips.

Zunächst zu den Eingängen der verschiedenen Zonen:
Zone 0: Cheap Hotel
Zone 1: Gentleman Loser
Zone 2: Hitachi Biotech, Fuji Electric, Hosaka, Musabori
Zone 3: Bank of Berne
Zone 4: Sense/Net
Zone 5, 6, 7: Nur mit Easyrider 1.0 erreichbar

Die wichtigsten Programme:
Comlink 6.0 (Tozoku): Man kann damit in den Cyberspace eindringen (siehe Anleitung).
Easyrider 1.0 (Screaming Fist): Mit ihm kann man alle Zonen überwinden.
Cyberspace 10 (Regular Fellow): Damit kann man sich kostenlos im Cyberspace aufhalten.

Generelle Tips: Um an den Holy Joystick zu kommen, muß man in Metro Holografix nach ihm fragen. Mit Coptalking Skills kann man den Polizisten beim Imbiss nach Codes ausfragen. Im Cheap Hotel kann man in der Datenbank die Rechnung verändern. Dort kann man als Zimmerservice auch Kaviar bestellen, worüber sich Crazy Edo sehr freut.

Speichermangel? Die Cybereyes besitzen massig Speicherplatz. Um sie zu bekommen, muß man zunächst in der Datenbank von Mass Biolabs alle Sicherheitsvorkehrungen ausschalten. Danach kauft man im Laden gegenüber vom Labor eine Gasmaske, setzt diese auf und betritt das Labor. Der Computer hält einen für den Professor und übergibt die Cybereyes.

Stichwort Geld: Das Angebot von Armitage kann man ruhig annehmen. Da aber die Polizei davon erfahren hat, sollte man einen Tag lang den Treffpunkt gegenüber vom Matrix Restaurant meiden. Außerdem liegen rund 500000 Credits einsam und allein auf einem Konto der Bank of Berne. Wenn man das Geld haben will, muß man nur ein Konto bei der Bank of Zurich ein Konto eröffnen und das Geld von der Bank of Berne auf dieses Konto überweisen. Nummern und Codes erfährt man in einer der Banknachrichten.

Und zum krönenden Abschluß hier noch die Liste aller Datenbanken mit den wichtigsten Informationen. ■

Thies Pfeiffer

Alle Datenbanken auf einen Blick:

Zone	Koordinate	Name	AI	Schwäche	Linkcode	Paßwort
0	16/112	Asano Computing	------------	------------	Asanocomp	Vendors
0	112/112	Cheap Hotel	------------	------------	Cheapo	Cockroach
0	32/ 64	Consumer Review	------------	------------	Consumerev	Review
0	224/112	Panther Moderns	------------	------------	Chaos	Mainline
0	96/ 32	Psycho	Crome	Philosophy	Psycho	Babylon
0	208/ 32	Regular Fellows	------------	------------	Regfellow	Visitor
0	160/ 80	World Chess	Morphy	Logic	Worldchess	Member
1	416/112	Central Justice	------------	------------	Justice	?
1	320/ 32	Copenhagen Universität	------------	------------	Brainstorm	Perilous
1	384/ 32	Easter Seaboard	------------	------------	Eastseabod	Longisland
1	352/112	Free Matrix	Sapphire	Phenomenology	Freematrix	CFM
1	416/ 64	Gentleman Loser	------------	------------	Loser	Loser
1	272/ 64	I.R.S.	------------	------------	IRS	Taxinfo
1	448/ 32	N.A.S.A.	HAL	Logic	Voyager	Apollo
1	352/ 64	S.E.A.	------------	------------	Soften	Permafrost
1	288/112	Tactical Police	------------	------------	Keisatsu	Supertac
1	480/ 80	Tozoku	------------	------------	Yakuza	YAK
2	112/240	Fuji Electric	------------	------------	Fuji	Uchikatsu
2	32/192	Hitachi Biotech	------------	------------	Hitachibio	Genesplice
2	144/160	Hosaka	------------	------------	Hosakacorp	Fungeki
2	208/208	Musabori	Greystoke	Mimic 2.0 IRS	Musabori	Subaru
3	336/160	Bank of Berne	Gold	Philosophy	------------	------------
3	336/240	D.A.R.P.O.	------------	------------	------------	------------
3	288/208	Free Sex Union	Xaviera	Phenomenology	------------	------------
3	464/160	Screaming Fist	------------	------------	------------	------------
3	432/240	Turing Registry	------------	------------	------------	------------
4	160/320	Gridpoint	------------	------------	------------	------------
4	48/320	Sense/Net	------------	------------	------------	------------
5	336/368	Bank of Zurich	------------	------------	Bozobank	------------
5	384/288	Bell Europe	------------	------------	------------	------------
5	304/320	Gemeinschaft der Banken	------------	------------	Bankgemein	Verboten
5	448/320	I.N.S.A.	------------	------------	------------	------------
5	416/368	Nihilist	------------	------------	------------	------------
6	112/416	KGB	Lucifer	Logic	------------	------------
6	112/480	Maas Biolabs	Sangfroid	Phenomenology	------------	------------
7	320/464	Phantom	Victor	Battlechess 4	------------	------------
7	384/416	Tessier-Ashpool	Wintermute	Sophistry	------------	------------
7	432/464	Allard Tech	Neuromancer	Kuang Eleven 1	------------	------------

Wonderland

Peinlich, peinlich – hier ist die Korrektur zu den Antworten aus der 12/91:

Durch die rechte Seite des Pilze schrumpft man, durch die linke Seite wächst man. Außerdem sollte man vor der kleinen Tür nur ein Stück Pilz essen, da man mit dem Messer nur sechsmal etwas von dem Pilz abschneiden kann. Also drei Stücke rechts und drei Stücke links absäbeln. ■

Ch. Ebert


EXKLUSIV
DAS NEUJAHRSANGEBOT
FÜR ALLE ASM -LESER!
DAS DING MIT GRIFF
DER LUCAS FILM-KOFFER
LIMITIERTE AUFLAGE • NUR 500 STÜCK •
. . . UND DAS
IST DRIN:
MANIAC MANSION
ZAK MC KRACKEN
INDIANA JONES 3
(INKL. HINT BOOK)
EINE AKTUELLE
ASM-SONDER-
AUSGABE
Erhältlich für:
AMIGA, PC*
und ST
für
99 DM
* Der PC-Koffer enthält zusätzlich 1 Demo von Indy 4!
Lieferung erfolgt solange der Vorrat reicht!
Bitte benutzen
Sie die
ASM-Bestellkarte

Hellowoon

In der 11/91 fragte *TNT* nach einer Komplettlösung - hier ist sie.

Ruf um Hilfe, nimm Moos (2x), reibe Moos an Handgelenk, ziehe Hand aus Kette, steh auf, steh auf (3x), nimm Moos, öffne die Tür, N, O, nimm Fackel, S, schaue auf die Tür, nimm Schlüssel, N, O, O, schiebe den Tisch durch den Raum, schaue auf den Tisch, nimm Nagel, W, schließe die südliche Türe mit Schlüssel auf, S, schließe die Kette mit dem Nagel auf, N, W, W, hoch.

Greife den Rächer mit dem Moos an, greife den Rächer mit der Fackel an. (Wenn der Rächer mit dem Schwert angreift, sollte man sich mit dem Fuß verteidigen und ihn danach mit der Fackel angreifen, greift er er mit dem Dolch an, verteidigt man sich mit der Fackel.) Sobald der Rächer erledigt ist:

Hoch, nimm Dolch vom Rächer und gib ihn Gerfalc, nimm Schwert von Rächer und gib es Gerfalc, N, rüttel an der Tür im Westen, W, hoch, öffne die Tür, bitte Gerfalc, N, nimm Grayswandir, S, runter, O, öffne die Tür im Norden, N, stoße den Tod in den Sarg, N, N, W, N, nimm Farn, O, nimm Kräuter, N, hoch, nimm Nüsse, nimm Frucht, runter, O, hoch, N, W, W, N, geh durch die Wand, öffne die Tür, S, gib der Hexe die Kräuter, gib der Hexe den Farn, S, O, O, N, N, W.

Zünde das Gras mit der Fackel an, runter, O, bedecke deine Nase mit der Hand, dreh die Leiche um, nimm Armbrust, schaue auf die Armbrust, nimm Pfeil von Armbrust, geh zum Brunnen, kletter in den Brunnen, hole tief Luft, tauch, tauch, S, N, geh schnell nach O, schleudere einen Wesp auf Chiobs, W, S, geh zum Schloß.

O, N, kratze mit dem Pfeil an der Wand, N, N, bitte Syslethrue, frage Syslethrue nach Grayswandir, O, S, S, S, W, S, zeige Tür den Zauberstab, S, S, hoch, ruf Evilye, besteige Evilyes Rücken, schließe die Tür auf, öffne vorsichtig die Tür, schleuder einen Fisp auf die Fackel, zerbreche die Fackel, geh leise nach W, warte, geh leise runter, N, füge den Zauberstab zusammen, schleuder einen Misp auf Hellowoon, besteige den Thron. ■

Dirk Schumann

Colonel's Bequest

Benjamin hat einige Fragen zum Thema Geheimräume, Badezimmer, Dachboden und Kapelle. ■

(Die Geheimräume eignen sich hervorragend dazu, Gespräche unauffällig zu belauschen. Im Badezimmer sollte man nicht duschen, dem Mörder kann man dort auch keine Falle stellen. Der Dachboden wird erst gegen Ende des Spiels interessant, man erreicht ihn dann über den Aufzug im Zimmer des Colonel, die obere Tür ist erst zum Finale geöffnet. Unter dem losen Brett der Kapelle befindet sich tatsächlich etwas - man braucht nur noch ein Brecheisen.)

Space Quest III

Jens hat Pobleme mit dem Androiden, der ihn bei der Transportgondel andauernd röstet. Oliver dagegen hat Probleme mit der Bombe auf Ortega. ■

(Wenn man schnell genug ist, kann man die Gondel problemlos besteigen und das Raumschiff startklar machen. Der Weg aus der Gondel ist nicht auf den ersten Blick sichtbar:

Man fährt wieder an die Stelle zurück, an der man eingestiegen ist, und verläßt die Gondel in Richtung unterer Bildrand. Dort befindet sich ein Schacht, durch den es weiter geht.

Olivers Problem läßt sich auch lösen: Man braucht die Bombe nicht ins Schiff transportieren, sondern muß mit ihr den Generator sprengen. Auf dem Rückweg ist dann Stabhochsprung angesagt, wobei man ebenfalls keine Bombe im Inventar haben sollte.)

Die Kathedrale

Hier sind einige Tips, die die Gefangenschaft etwas schneller beenden können.

In jeder Hauptsäule des Kirchenschiffs steht das Standbild eines Heiligen. Jedem Standbild kann man einen Gegenstand abnehmen, man sollte sie sich jedoch noch einmal sehr genau betrachten. Hier sind alle Daten:

Säule 1: Isidor von Feingärber (1368-1415) - Stab.

Säule 2: Sebastian von Rochustal (1393-1425) - Schlüsselchen.

Säule 3: Antonius von Sieberlein: (1314-1400) - Spaten.

Säule 4: Jakobius Huisemann (1313-1350) - Kästchen.

Säule 5: Bartholomäus Dannenburg (1349-1380) - Hammer.

Säule 6: Korbinian von Ulbering (1328-1381) - Zepter.

Säule 7: Ottokar von Schloberg (1331-1394) - Büchlein.

Säule 8: Ullrich von Ettenheim (1391-1427) - Schwert.

Weiterhin findet man im Kirchenschiff noch eine Blumenvase am Altar sowie eine Kerze und ein Talglicht am Ostportal. In der Sakristei kann man einige Bücher organisieren, dazu muß man allerdings die Scheibe der Vitrine einschlagen - die Scherben kann man auch gleich einsacken.

Die Keller sind zwar düster, aber auch hier wird man fündig. Unter dem Westturm findet man im Keller das Pergament und die Briefe, im Gewölbekeller beim Untersuchen des Bodens ein Häufchen Sand. In der Werkstatt unter dem Ostturm findet man eine Petroleumfunzel und im Werkzeugschrank einen Schraubenschlüssel und eine Eisenkette. Unter dem westlichen Seitenturm findet man auf der Ummauerung des Brunnenkellers ein Steinchen, im Kohlenkeller natürlich Kohlen, die man aber nur mit der Vase vom Altar transportieren kann.

Im Glockenturm findet man auf der Westseite in den Ritzen des Sofas ein Monokel. Im Astrolabium befindet sich in der Schublade des Tischs ein recht interessantes Buch, im Schrank in der Küsterkammer steht ein Weihrauchschwenker.

Was man sonst noch machen kann? Allzuviel soll nicht verraten werden, aber etwas Starthilfe gibt es schon.

Im Glockenturm zieht man das Sofa unter das Geläut. Jetzt kann man das Seil hinaufklettern, das Seil lösen, in die große Glocke klettern und den Bolzen mit dem Schraubenschlüssel lösen. Der Klöppel fällt dann runter und dank des Sofas kann man unbeschadet wieder hinunterhüpfen. Das Seil sollte man mitnehmen.

Die Wasserleitung am Ende der Krypta repariert man mit dem Talglicht. Jetzt läuft das Wasser wieder ordentlich in das Weihwasserbecken. Das Überlaufloch verstopft man mit der Kerze, die man anschließend wieder mitnimmt, und somit liegt plötzlich der Kerkerschlüssel im Heizofen.

An der Kirchenorgel muß man ein bestimmtes Register ziehen. (Für alle, die es unbedingt wissen wollen: Teilt man 178.65 durch 19.85, so kommt die gesuchte Zahl heraus.) Man kann auch auf die Orgel steigen und eine bestimmte Pfeife abschrauben. Geht man auf die Ostbalustrade ganz bis ans Ende und untersucht die Baluster ganz genau, so findet man einen fünfeckigen Baluster. Dreht man diesen, so öffnet sich eine Geheimtüre.

Und noch einige Hinweise für eigene Erforschungen:

Mit einem sich in der Kardinalsgruft befindenden Gerät und einem Seil kann man schwere Lasten heben.

Schaut euch alles doppelt und dreifach an - viele Hinweise sind sehr gut versteckt. Untersucht die Beichtstühle sehr genau - auch wenn Ihr Euch dabei die Finger schmutzig macht! Achtet im-

Last Ninja III

Hier sind einige Tips und Karten zum zweiten Level:

Um über den Wasserlauf zu kommen, muß man im Bild vorher der grünen runden Insel durch Aufnehmen einen Stoß geben. Anschließend nach (4) gehen, auf die Insel springen und sofort weiterspringen.

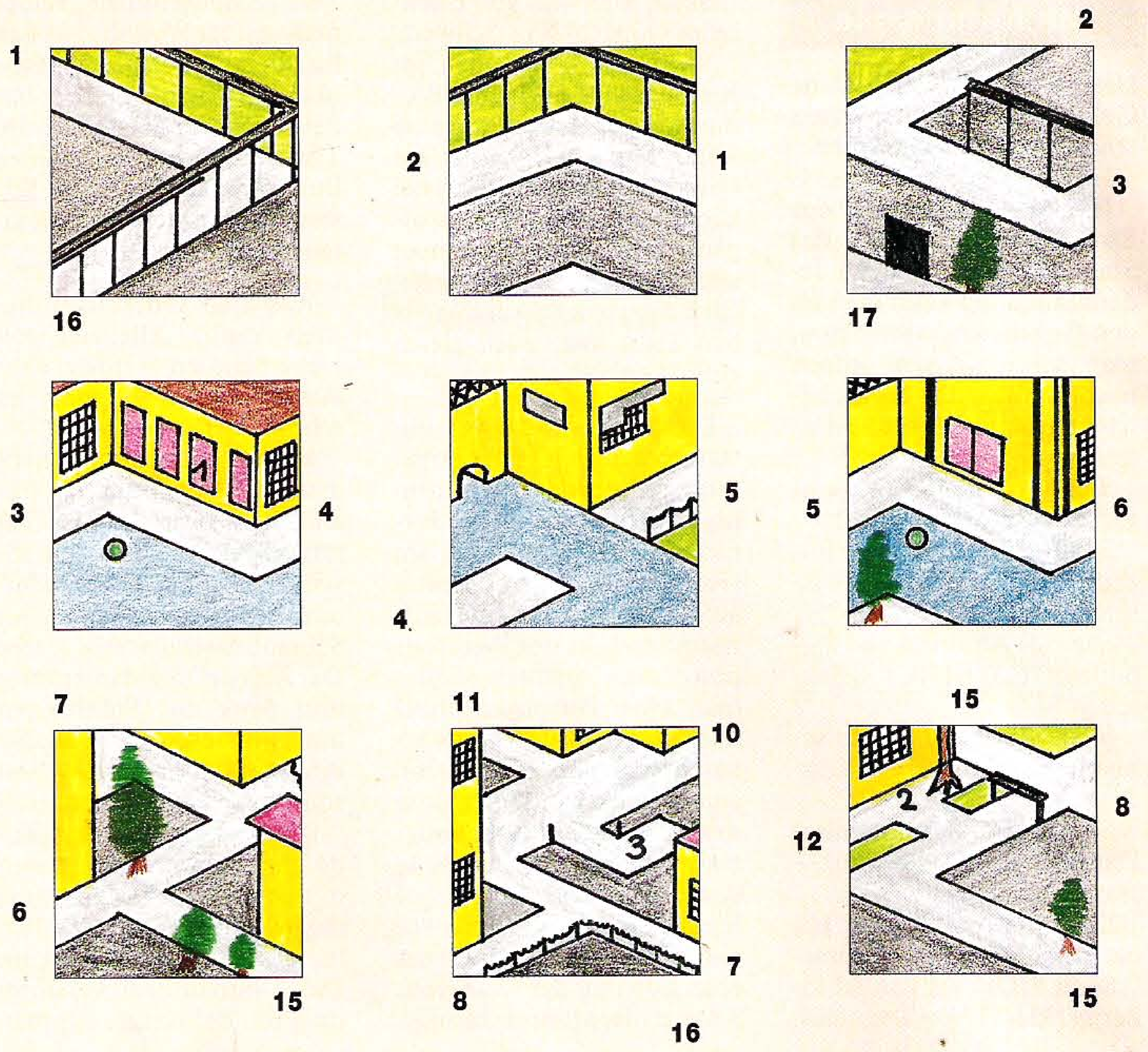
Um von (16) nach (17) zu kommen gibt es zwei Wege: den energieraubenden über das Gestrüpp oder das Seil an den schwarzen Linien hinunterzuklettern.

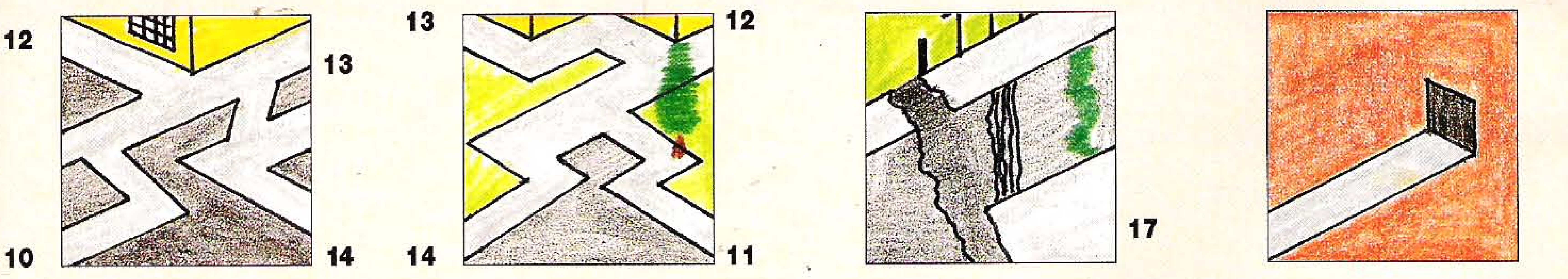
Bei (17) mit dem Pergament in das schwarze Loch gehen, die Wurfsterne nicht vergessen.

Den Blasebalg braucht man in Level 3, um aus einem Zahnrad einige Wurfsterne zu schmieden. ■

Andy

1. Blasebalg
2. Seil
3. Pergament





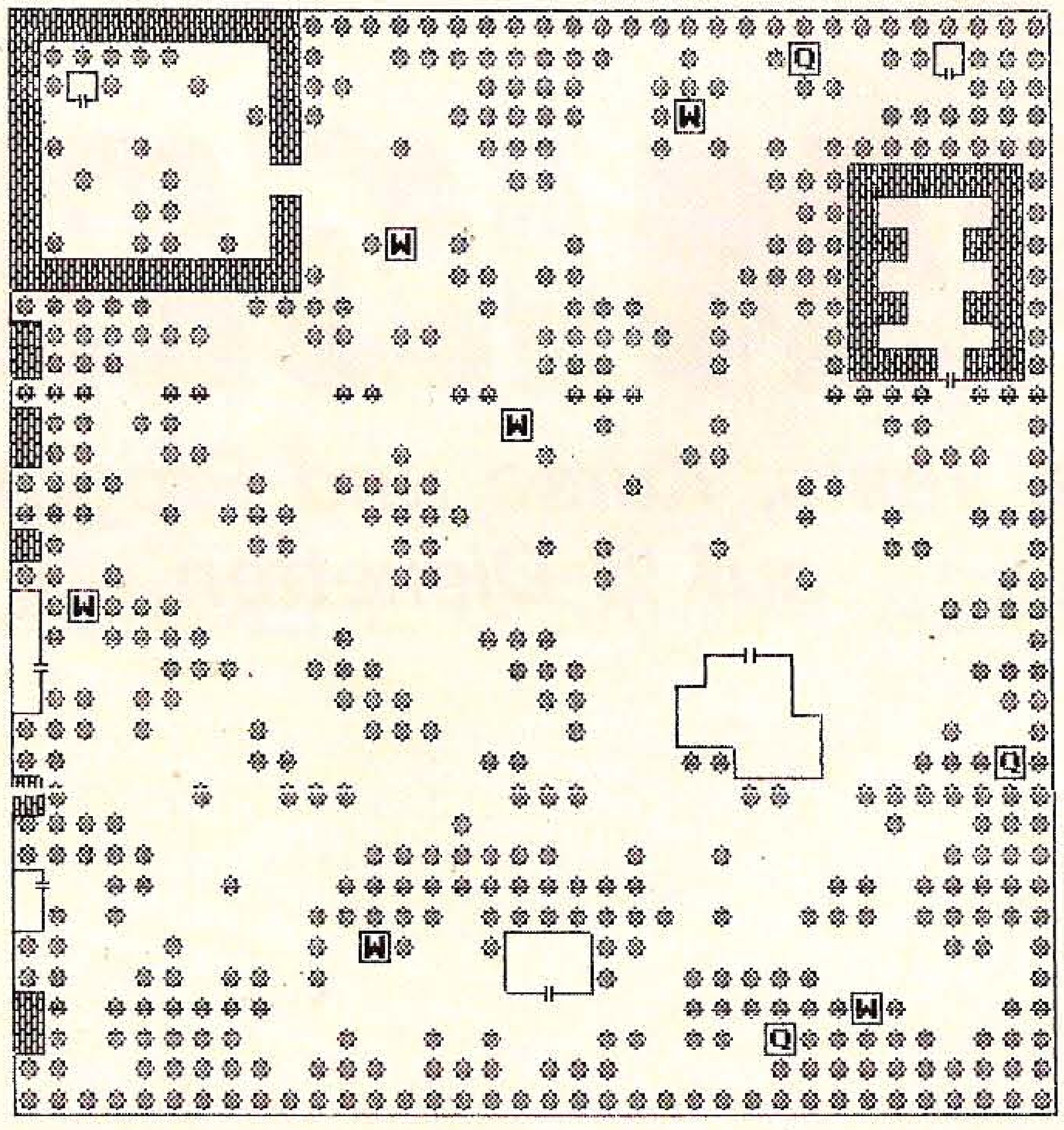
mer darauf, daß Kerze oder Funzel brennen – sind beide erst einmal aus, so kann man sie nirgends mehr anzünden. Im Chor hängt ein Gemälde, mit dem es etwas auf sich hat. Im Lexikon aus der Sakristei kann man viele wichtige Begriffe nachschlagen. Für alle, die Orgel spielen wollen und die Antworten nicht wissen: Ein Sechzentel-Triole hat drei Töne, ein Bindebogen heißt Ligatur. ■

Matthias Keym

Legend of Faerghail

Tips und Lösungshinweise hatten wir zu diesem Spiel ja in Hülle und Fülle. Was jedoch bislang fehlte, waren ein paar solide Karten. Hier sind sie nun, was in diese Ausgabe nicht mehr paßt, wird später nachgeliefert. ■

Peter Hücker



TAL VON FAERGHAIL
LEVEL 1

Q = QUELLE
W = WIRTSHAUS
❋ = BAUM
╪ = TÜR
T = TRUHE
⬚ = GEHEIMGANG / SCHLÜSSELTÜR
▮ = GESPERRT

Einsendeschluß: 14. 2. 1992

GAME PAUSED READ NOW!

Super! Riesig! Top! Spitze! Hey, toll! Echt stark! Klasse!

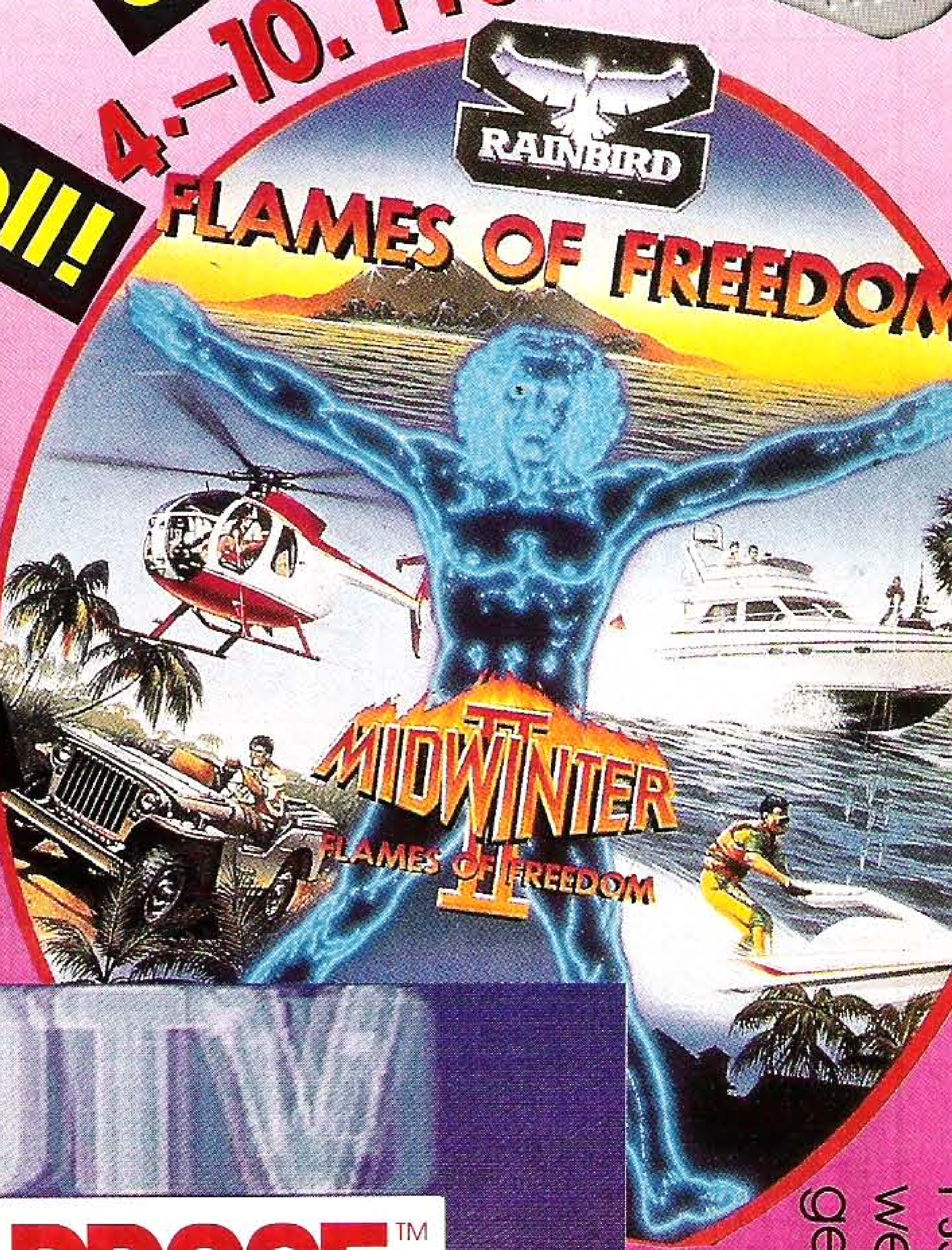
2. Preis:



3. Preis:



4.–10. Preis:



Schickt eine Postkarte an:
„ASM", „Midwinter II"
3440 Eschwege
Postfach 870

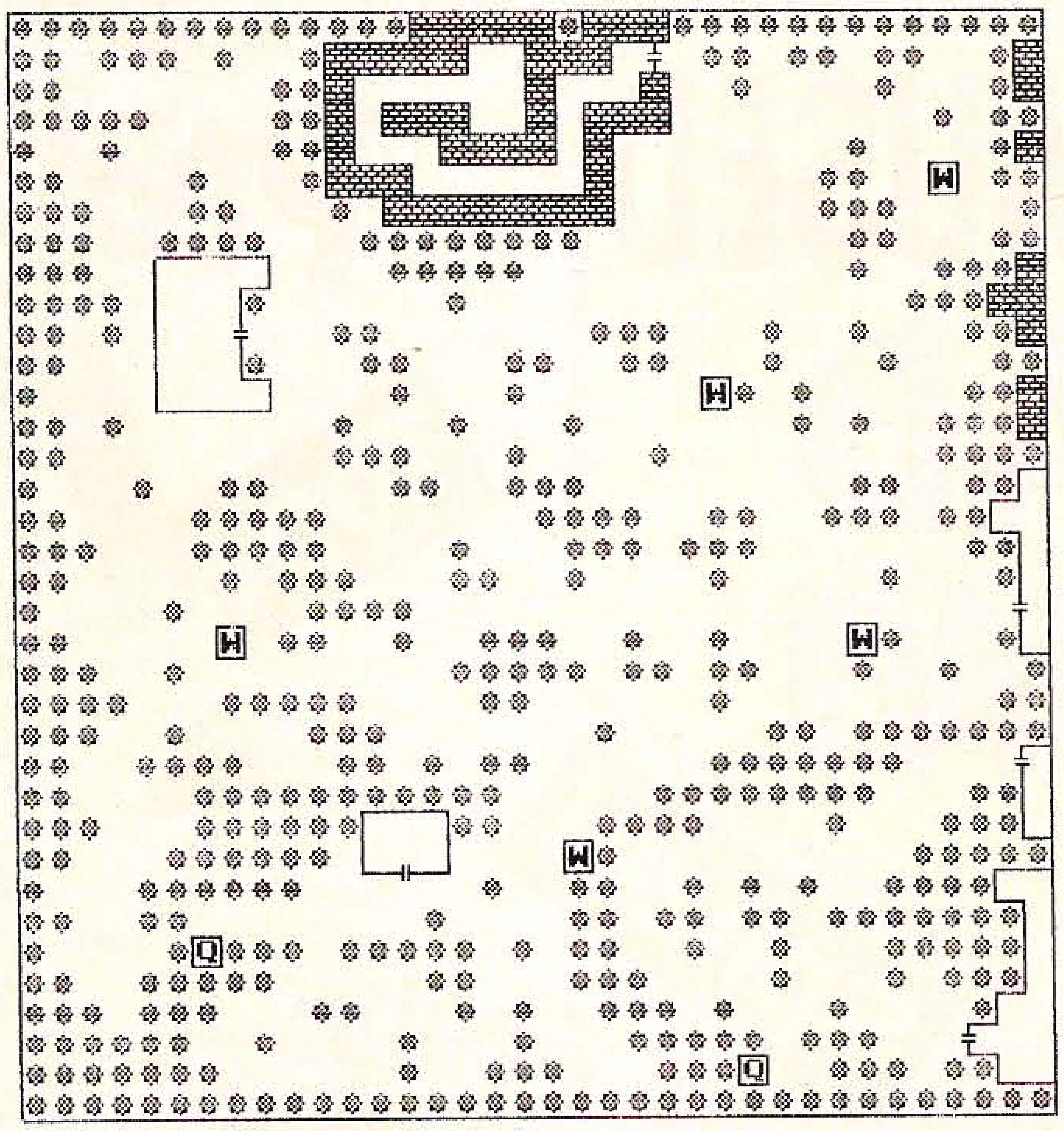
Dann könnt Ihr vielleicht bald einen dieser tollen Preise Euer eigen nennen!!!

1. Preis:

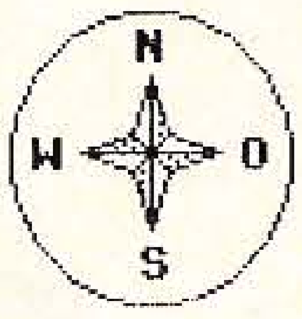


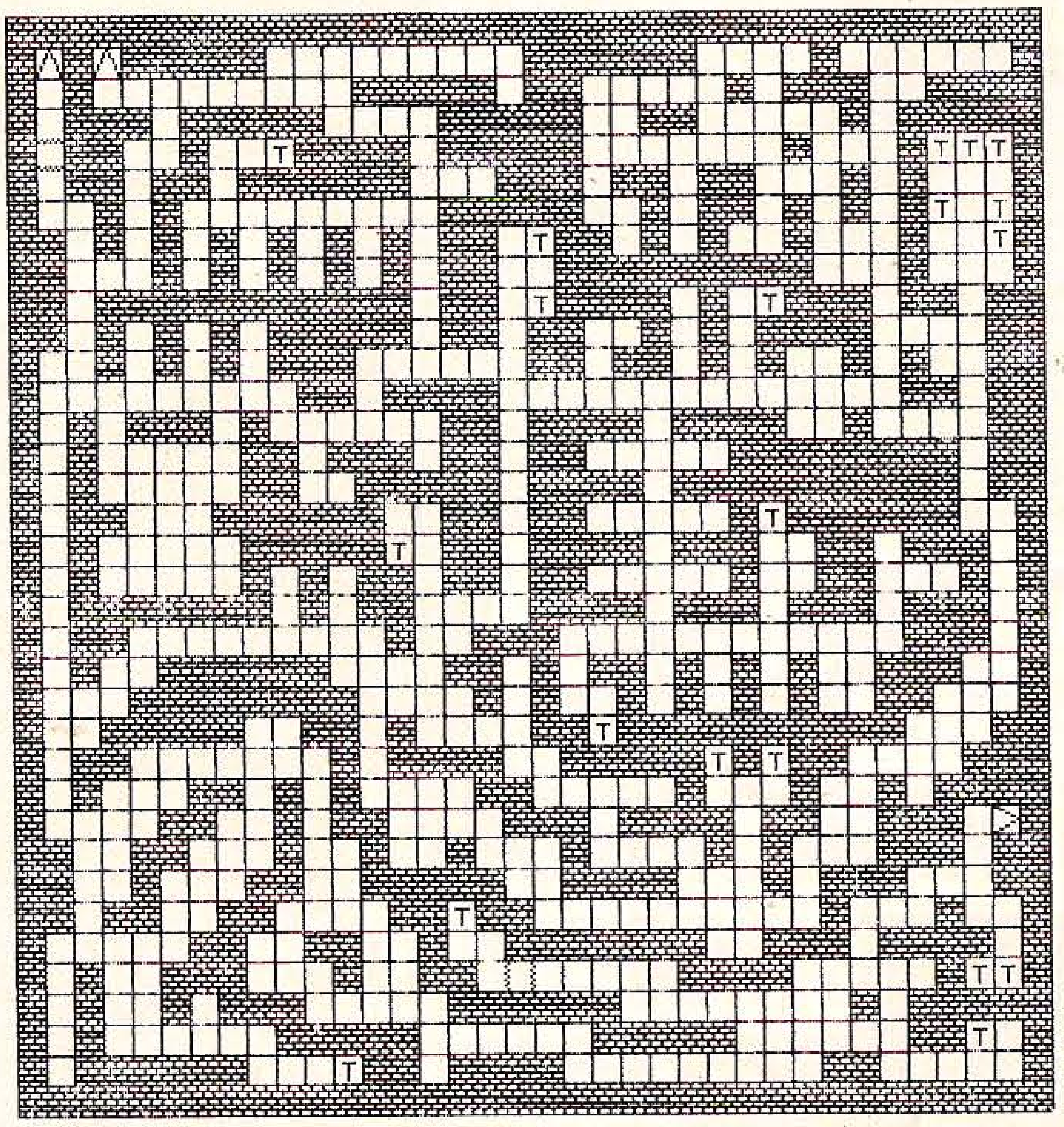
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

weg ist aus-geschlossen!



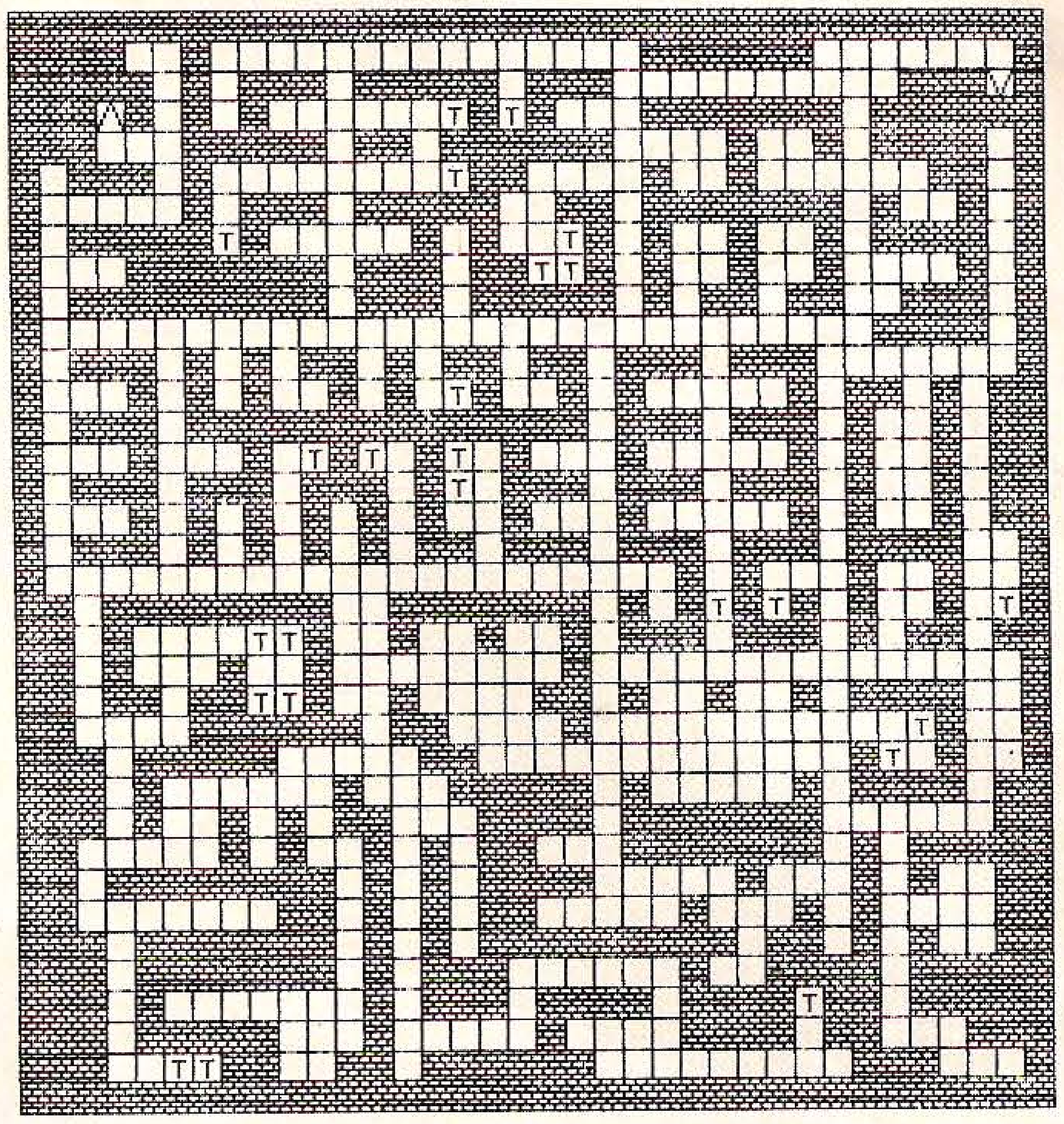
TAL VON FAERGHAIL LEVEL 2



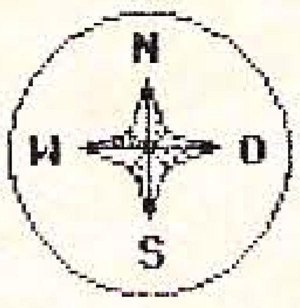


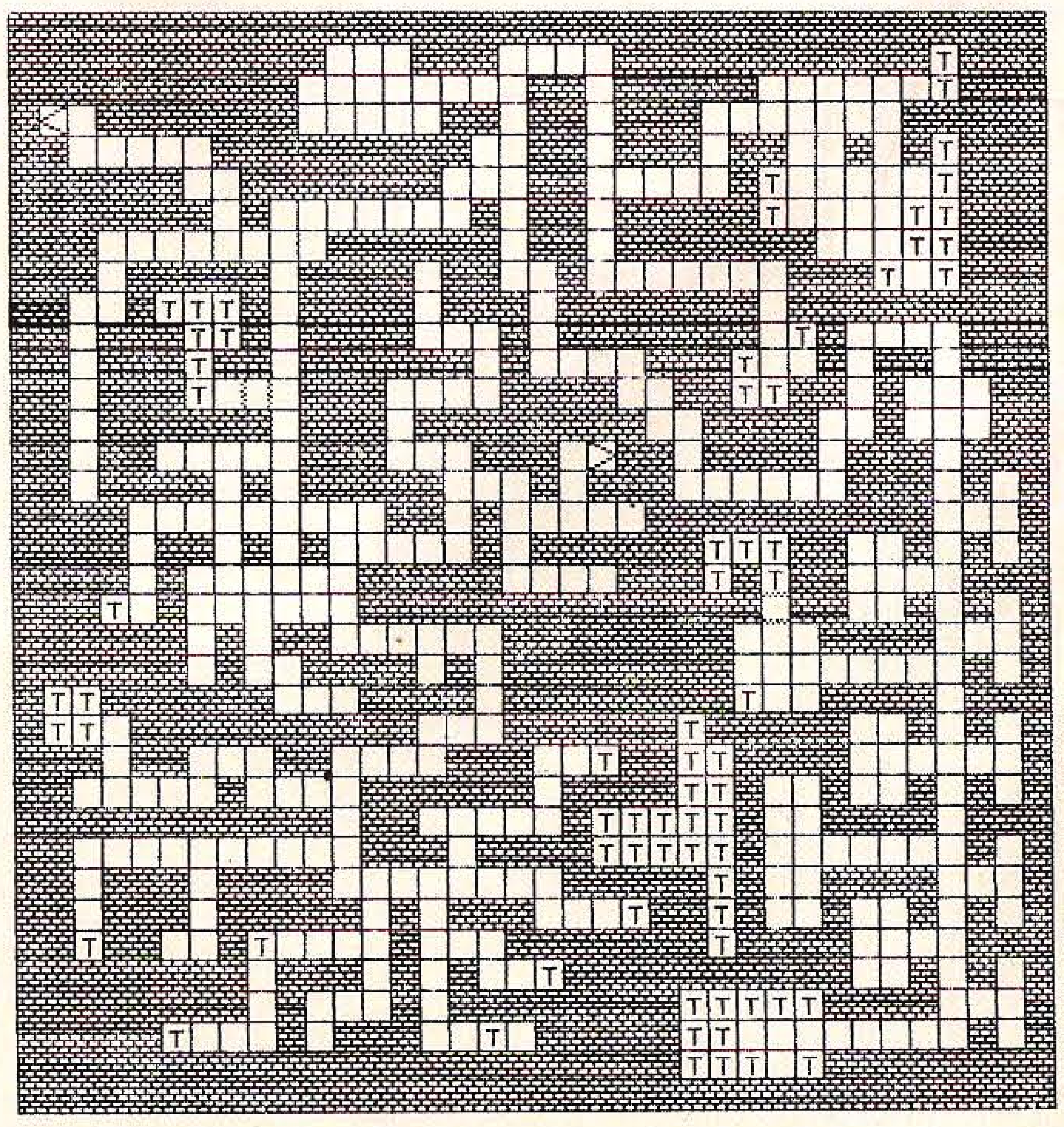
ZWERGENMINE LEVEL 2

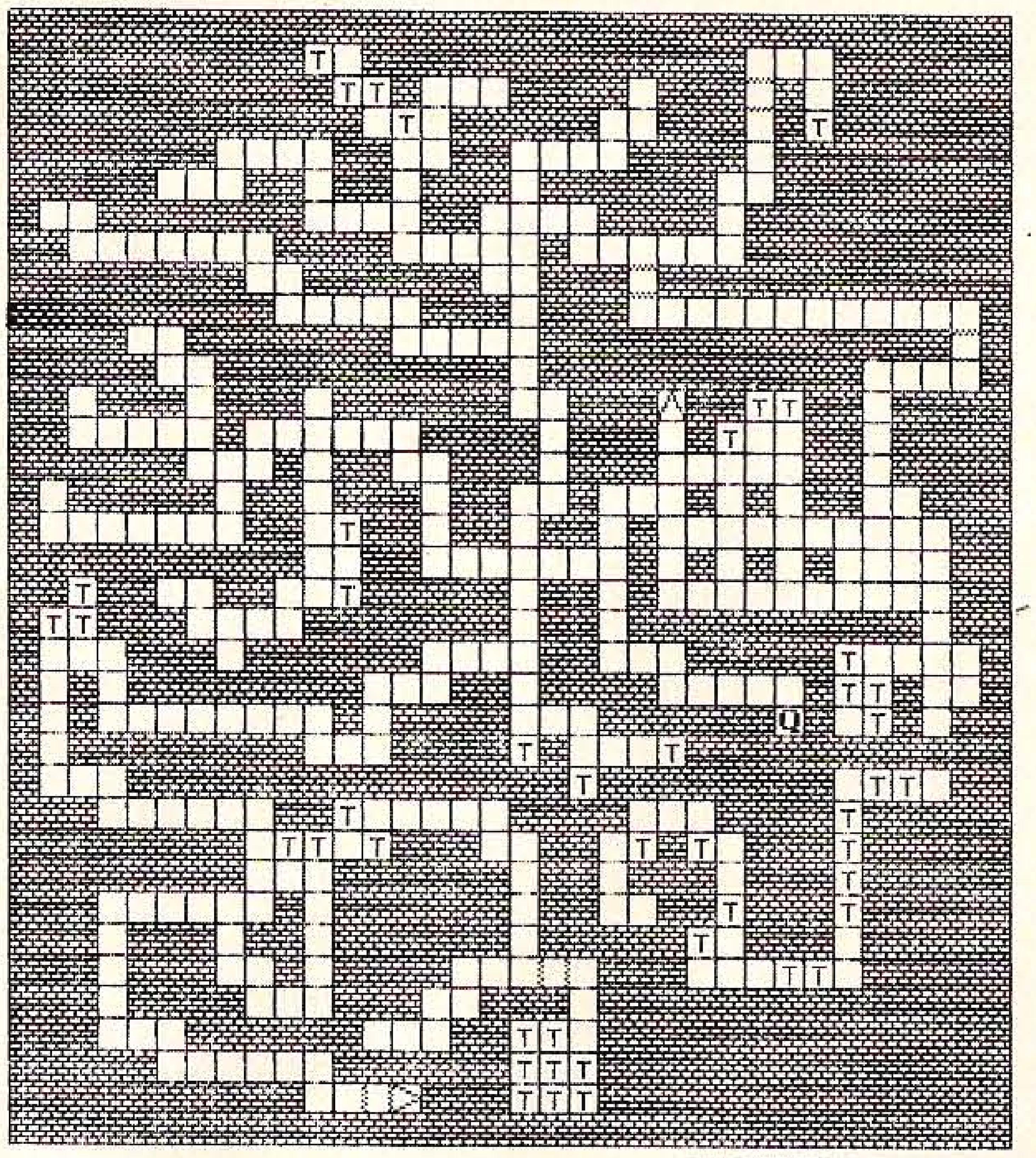
ZWERGENMINE LEVEL 1



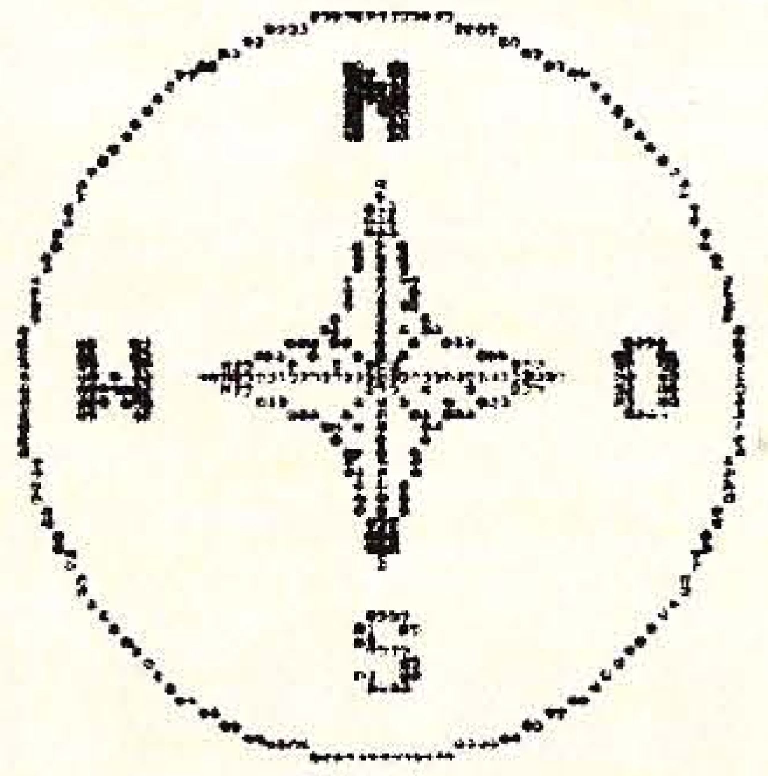
ZWERGENMINE LEVEL 3



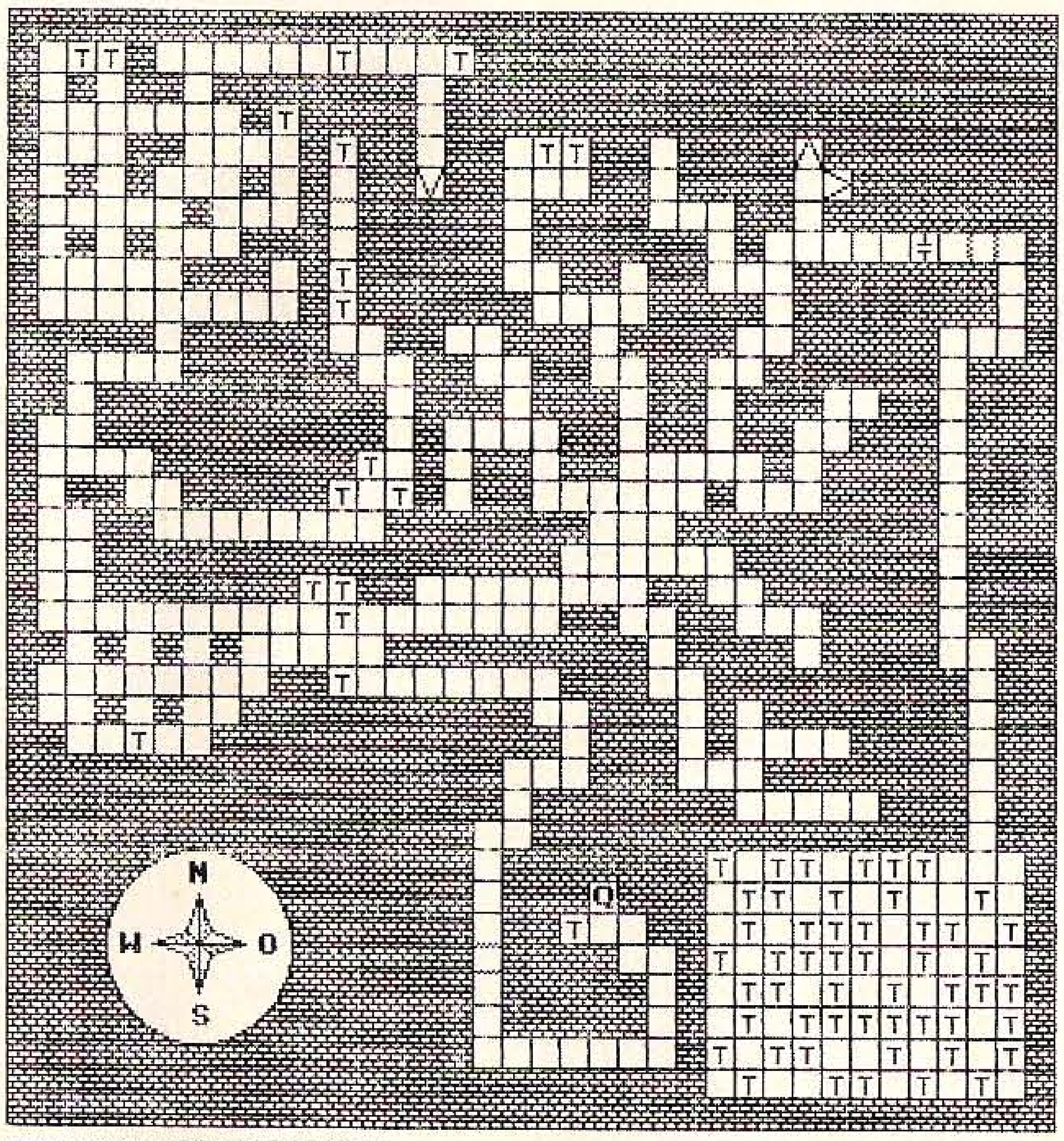


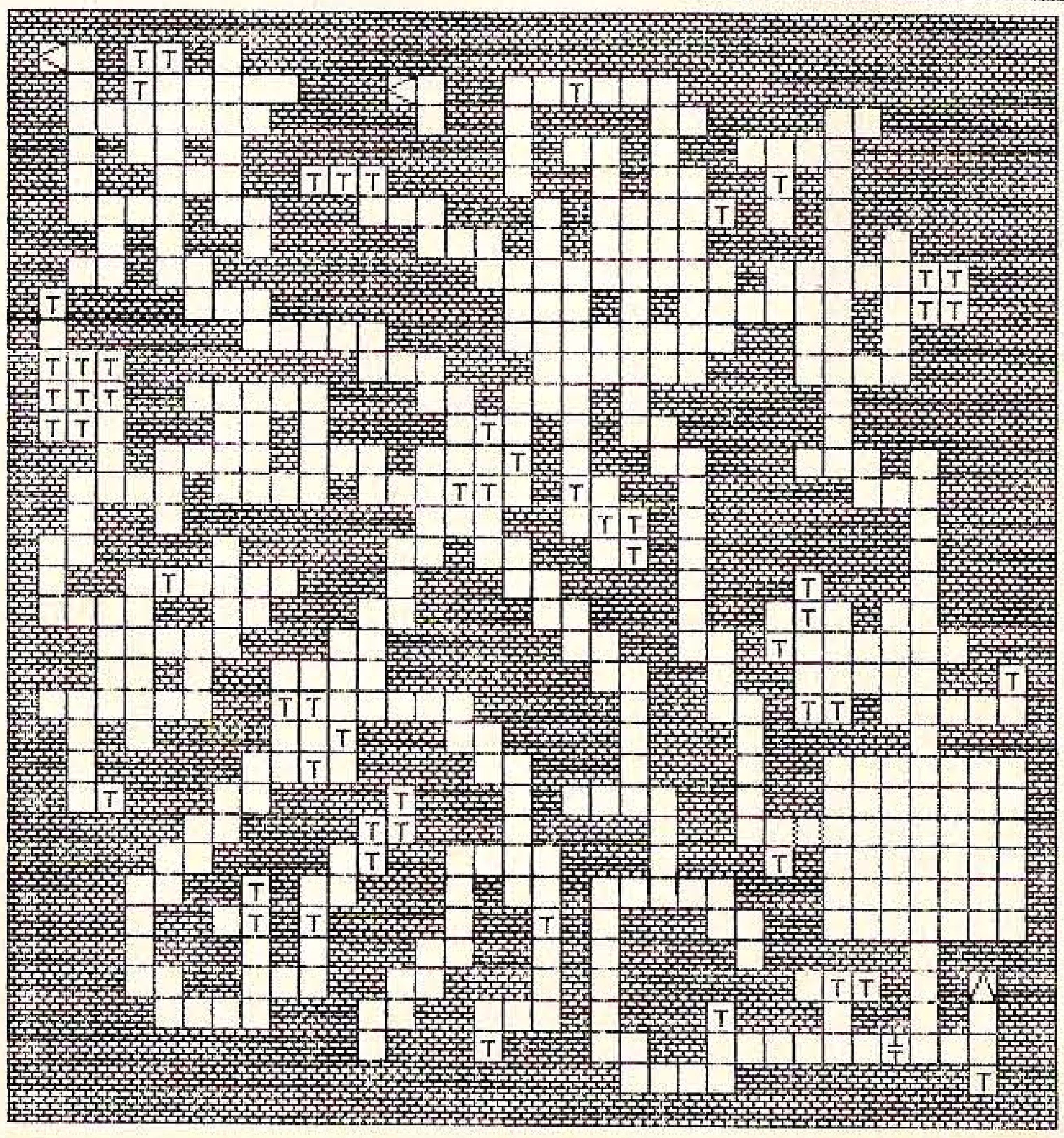


ZWERGENMINE LEVEL 4

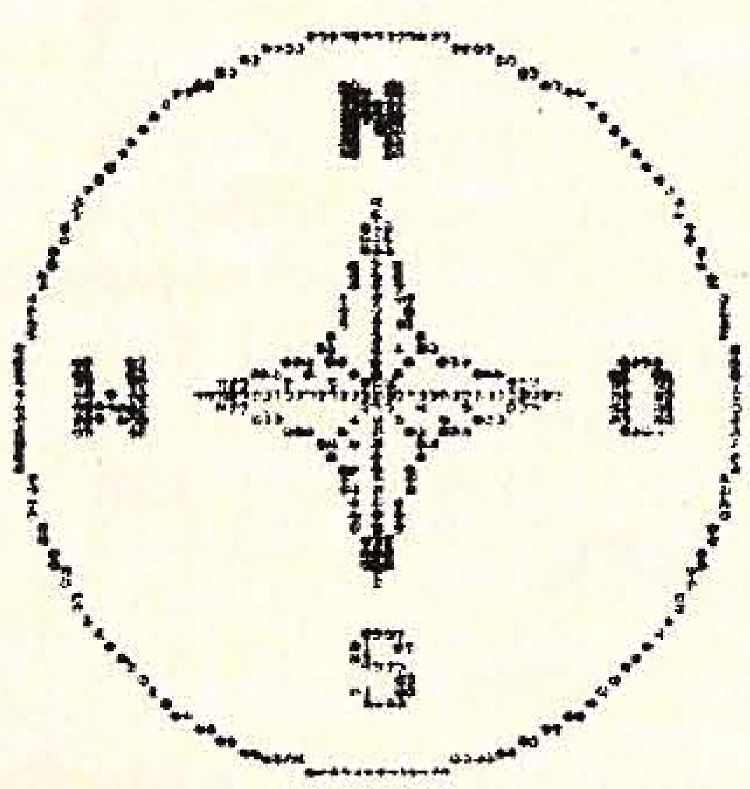


ZWERGENMINE LEVEL 5





ZWERGENMINE LEVEL 6



HOW TO PLAY Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wiedermal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz", „Sehr geehrter" oder „Ey, Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet (Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Herr Anton).

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

Michael

0,000375

Pfennige täglich kostet eine ASM-SPECIAL*, wenn man sie 20.000 Tage (oder 54,79452 Jahre) lang behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon die Norm???

DESHALB:

7er-Pack

SPECIAL 3
SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9
SPECIAL 10

für entbehrliche 25,- DM

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

Laserdiscs: ES TUT SICH WAS



Lange, lange war es ruhig um Software Corner, die kleine Mannheimer Firma samt ihrem LDG-System (Laser Disc Game), dem – so scheint es – direktesten Konkurrenten zu Commodores CDTV. Mittlerweile hat sich so einiges getan. Die Hardware wurde beschleunigt, und auch der Software-Support für LDG-Liebhaber rollt jetzt an.



Thayer's Quest



Orpheus

Nach unserem aufsehenerregenden Bericht in ASM 7/91 standen die Telefone nicht mehr still. SOFTWARE CORNER war bis dato nur über einen einzigen Draht, welcher den kompletten Geschäftsbetrieb abdecken sollte, mit dem Rest der Welt verbunden. Es war mehr als schwierig, die Firma zu erreichen. Nun denn, mehr 'Klingeldraht' läßt diese Geschichte nun der Vergangenheit angehören – laßt uns also in die Zukunft schauen! Ad eins: Ab sofort wird der neue *Panasonic CLD 1600* ausgeliefert. Der Vorteil gegenüber dem alten Modell liegt in der wesentlich höheren Zugriffsgeschwindigkeit auf die Bildplatte. Die lästigen Wartezeiten zwischen den einzelnen Szenen sind dadurch auf ein erträgliches Maß geschrumpft. Der eigentliche Clou aber sind die neuen Programme. Da hätten wir – ad zwei – beispielsweise THAYERS QUEST, ein Adventure aus der Feder von Don Bluth. Erinnern wir uns an sein Debütstück DRAGON'S LAIR oder auch an SPACE ACE, für welches Bluth ebenfalls verantwortlich zeichnet, dürfen wir auch hier auf ein rundes Gameplay gespannt sein. Erzählt wird die Geschichte des jungen Thayer, dem letzten Nachfahren der sogenannten 'Elder Kings'. Thayers Heimat wurde einst von den Kings bewohnt, der oberste Machthaber nannte sich Quoid. Er war – so sagt man jedenfalls – ein weiser Zauberer.



Voyage to the new World

Quoid hatte einen ziemlich fiesen Bruder: Sausaban, der, wie die meisten kleinen Brüder, haßerfüllt nach der Macht im Lande strebte. Es kam, wie es kommen mußte: Sausaban verjagte seinen Bruder vom Thron – stürzte das Land in Angst und Schrecken. Was er nicht schaffte: Die 'Hand', ein magisches Amulett, in seine Gewalt zu bringen. Quoid hatte es in fünf Teile zerschnitten und über das Land verteilt. Thayers Aufgabe ist damit klar: Die Teile des Amuletts finden und Sausaban besiegen.

Das Spiel präsentiert sich mehr oder weniger als Film, den man per Multiple-Choice-Verfahren beeinflussen kann. Der Spieler wird unter anderem an Weggabelungen gefragt, welche Richtung er denn nun einschlagen möchte. Es kommt also nicht mehr wie bei *Dragon's Lair* darauf an, im richtigen Augenblick den Joystick in die richtige Richtung zu drücken. Hier ist teilweise schon etwas Hirn samt seiner Anwendung gefordert.

Ebenfalls brandneu: SHADOW OF THE STARS, ebenfalls, wie alle hier genannten Titel, ein Adventure. Der Held erwacht nach langer Zeit aus dem Kälteschlaf und findet die Erde verwüstet und verlassen vor. Mit einer handvoll Getreuen macht er sich in den Tiefen des Alls auf die Suche nach der Menschheit.

Ebenfalls zu erwähnen sind VOYAGE TO THE NEW WORLD, eine Seeräubergeschichte, sowie ORPHEUS. Letzteres Game hat die Abenteuer des gleichnami-

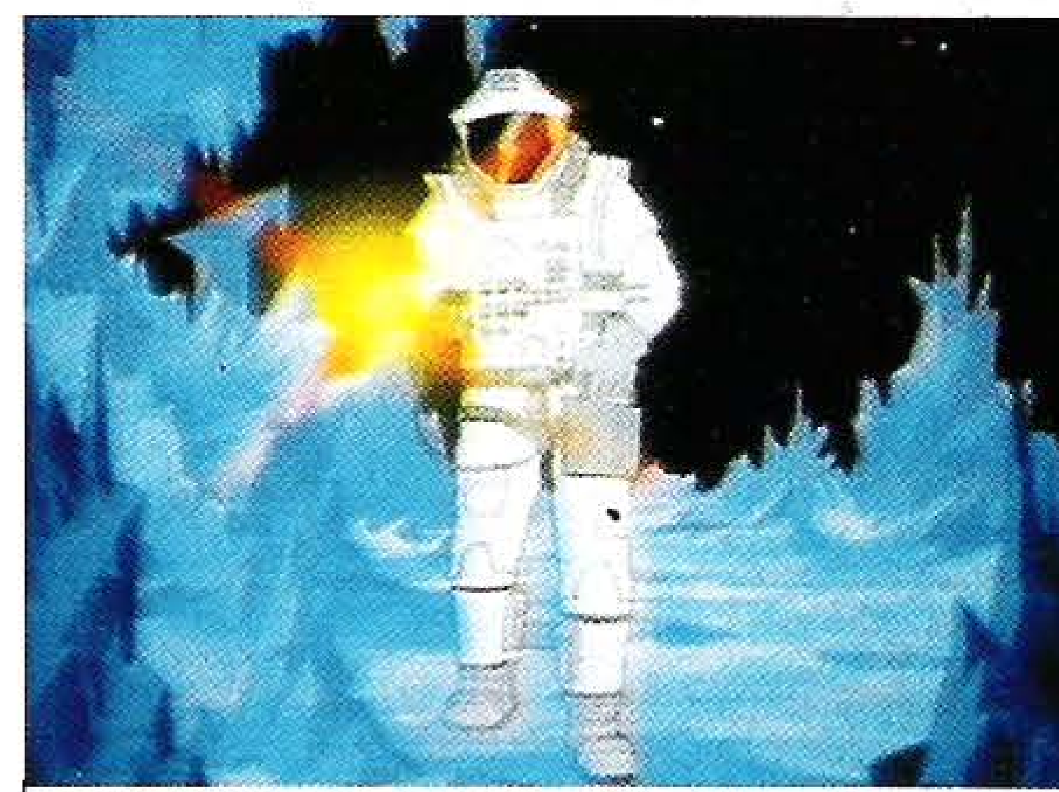


gen griechischen Helden in der Unterwelt zum Inhalt. Alle neuen Disks überzeugen durch hervorragende Arbeit der Trickzeichner.

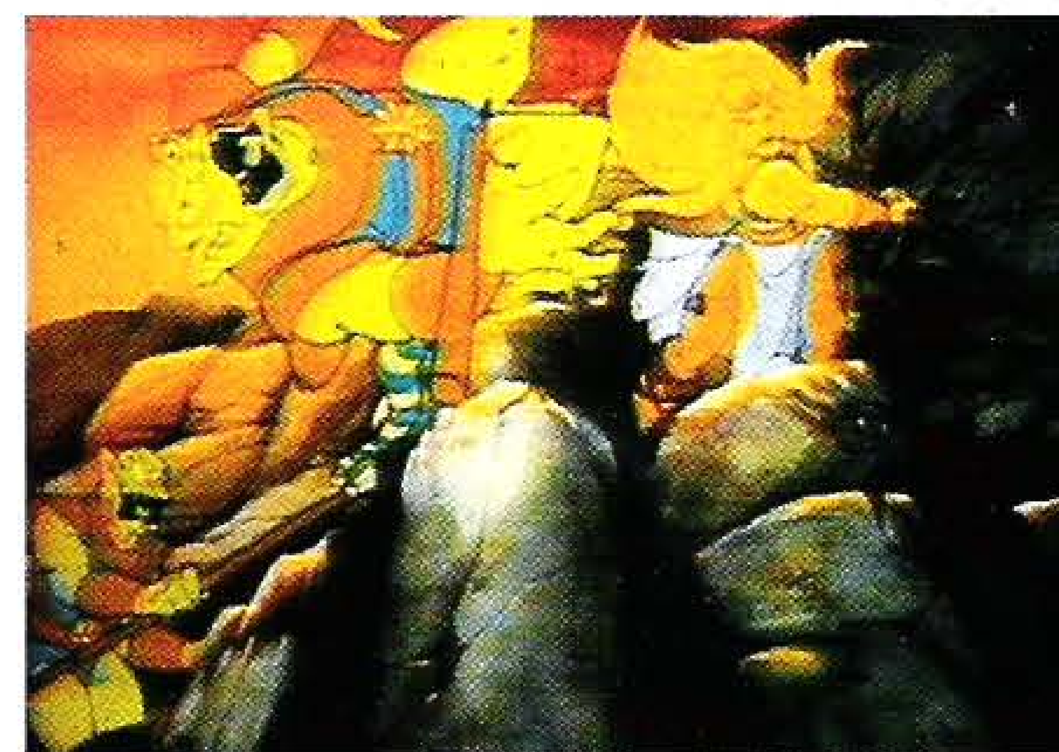
Zumindest hat man im deutschen TV-Programm schon weit schlechteres zu sehen bekommen. Da der spielerische Gehalt nun auch beständig steigt, sieht die Zukunft für das LDG-System rosig aus. Einziges Manko ist die lange Produktionszeit und Kosten, die ein LDG-Spiel immerhin verschlingt. Somit verlängert sich die Zeit zwischen den Neuerscheinungen, so daß Laser-Disc-User derzeit 'nur' monatlich mit einer Neuerscheinung für ihr System rechnen dürfen. Aber: Gut Ding will bekanntlich Weile haben und echte LDG-Fans ertragen im Hinblick auf kommende Blockbuster auch diese kleinen Unpässlichkeiten.

Eine *(vielleicht)* interessante Entwicklung, was das LDG anbetrifft, zeichnet sich seit der *Amiga '91* in Köln ab, wobei wir letztendlich bei 'ad drei' angelangt wären: *Software-Corner* war präsent, phonstark und dank einer meterlangen Videowand auch kaum zu übersehen. Nach eigenen Angaben von Dirk Neuen, geschäftsführender Inhaber der Firma, zeigte *Commodore* reges Interesse an der Artverwandtschaft zwischen LDG und CDTV. Erste Kontakte kamen bereits auf der Messe zustande. Wenngleich sich Dirk Neuen über inhaltliche Einzelheiten des Gesprächs noch auszuschweigen pflegte, verwies er doch stolz auf ein weiterführendes Gespräch mit dem Hardware-Riesen noch im gleichen Jahr. Was nicht von der Hand zu weisen war: Gegenstand des Meetings war neben Erfahrungsaustausch wohl die Frage, in welcher Form und auf welcher Ebene wohl eine Zusammenarbeit zwischen Commodore und Software Corner hinsichtlich Laser Disc und CD-ROM möglich sei. Ad drei also ein Fingerzeig auf baldige technische und wirtschaftliche Kompatibilität? Wir bleiben am Ball.

Guido Alt/mats.



Shadow of the Stars



Thayer's Quest

EIN AMERIKANER IN ESCHWEGE



Endlich wieder unterwegs: Indiana Jones.



Er sucht nach Atlantis . . .

Wieder einmal steht ein nasskalter, verregneter Tag vor der Tür und eigentlich sollte man im Bett bleiben. Doch die Götter schickten den Meister persönlich in unsere Katakomben. Douglas Glen, General Manager von Lucas Arts/Lucasfilm himself in Begleitung von Cynthia Wuthmann, Marketing Coordinator, brachten Freude und Leben in unsere Bude.



. . . und findet es auch . . .

Doug (ohne Hut) hatte nämlich neben Cynthia (ebenfalls ohne Hut) noch eine prominente Persönlichkeit (mit Hut) als Reisebegleitung. Dr.Jones in seinem neuesten Abenteuer INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS sorgte für einige Aaaahs und Oooohs in der Redaktion. Indy verschlägt es diesmal nach Atlantis. Wieder einmal sind die Nazis seine Gegner auf der Suche nach dem sagenumwobenen verlorenen Kontinent. Aber der Reihe nach. Eines Tages erhält Indy Besuch von einem Fremden, der eine verschlossene Statue bei sich trägt. Dr. Jones fertigt einen Dietrich an, mit dem sich die Statue öffnen läßt. Heraus fällt eine kleine leuchtende Perle aus Orichalcum, die es laut der Legende nur auf Atlantis gab. Der Fremde, ein Nazi wie sich später herausstellt, verschwindet mit Schlüssel und Statue. Indy nimmt zusammen mit Sophia Hapgood, einer „Kollegin" aus früheren Tagen, die Suche nach Atlantis und seinen sagenhaften Schätzen, die die Nazis zu den Herren der Welt machen soll, auf.

Was sich dem Spieler auf dem Bildschirm präsentiert ist das bislang aufwendigste, komplexeste und wahrscheinlich auch teuerste Adventure, das Lucasfilm bisher produzierte. Da es entgegen anderslautenden Meldungen wohl keinen neuen Film geben wird, hat man sich bemüht, das „Filmfeeling" auf das Spiel zu übertragen. Kameraeinstellungen sowie für Spiele bislang ungewöhnliche Perspektiven und Blickwinkel sind hiebei die auffälligsten Merkmale. Aber es geht noch weiter: Hal Barwood, der Designer des Programms, ist z.B. selbst Filmemacher, wie auch viele

andere an diesem Projekt Beteiligte aus der Filmbranche kommen.

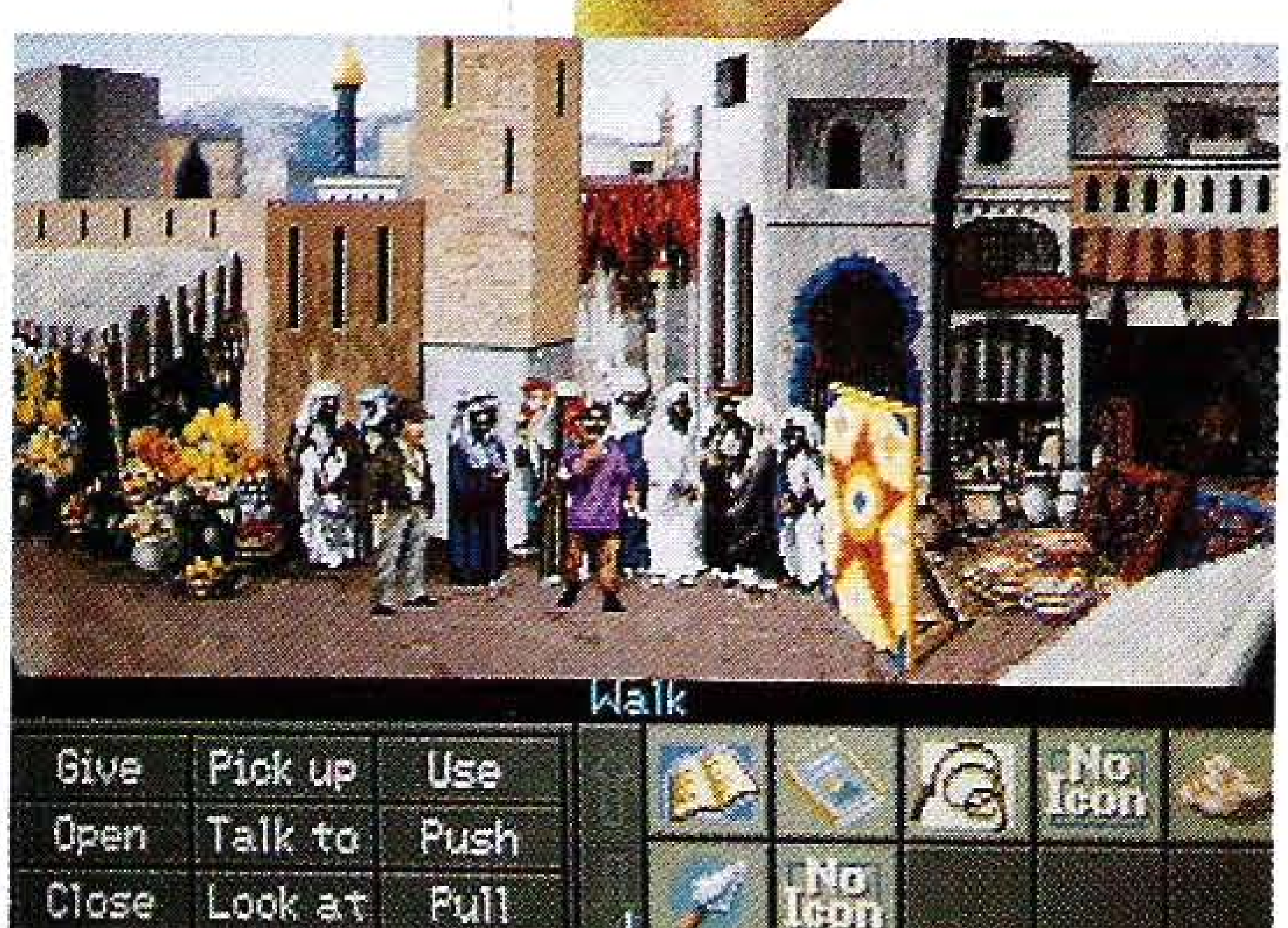
Besonderen Wert haben die Produzenten auf die originalgetreue Adaption des Indiana-Jones-Charakters gelegt. Nichts wäre für das Programm tödlicher gewesen, als eine unfreiwillige Karikatur desselben. Selbstverständlich kommt auch das schon in MONKEY ISLAND 2 verwendete Musiksystem iMUSE zum Einsatz. Das alles zusammen ergibt eine durchaus würdige Fortsetzung des Indy-Themas. Warten wir also ab und harren der Abenteuer, die da kommen.

Natürlich war das noch nicht alles, was Doug mitgebracht hatte. Für alle Freunde der Lucas'schen Flugsimulatoren, speziell SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE hatte er noch das Zusatzpack aus der neuen TOUR OF DUTY Serie dabei, P-38 LIGHTNING. Hinter der Reihe verbergen sich Zusatzdisketten mit neuen Flugzeugtypen und neuen Missionen für SWOTL, in diesem Falle die doppelschwänzige P38-Lightning. Demnächst werden auch noch weitere deutsche, sowie allierte Maschinen erscheinen.

Und die weiteren Pläne von *Lucas Arts* ? Nun, laut Doug Glen wird man sich demnächst verstärkt um das Medium CD-ROM kümmern, da es aufgrund seiner immensen Speicherkapazität genau das Richtige für filmähnliche Spiele ist. Desweiteren wird ein neuer Flugsimulator erscheinen, der ebenfalls im zweiten Weltkrieg spielt. Als besonderes Goodie ist eine neue Version von LOOM in Arbeit, die mit Sprachausgabe versehen ist. Die Texte werden von Profis gesprochen, was dem ganzen Spiel natürlich einen besonderen Touch verleiht. Ebenso sind die Gesichter der sprechenden Peronen LIPPENSYNCHRON animiert, was bislang einmalig sein dürfte.

Eins ist auf jeden Fall sicher: Lucas Arts wird in den nächsten Monaten für jede Menge Wirbel auf dem Softwaremarkt sorgen. ■

Guido Alt



... doch was wäre Indy ohne „problems“?



v.l.n.r.: Kristin Dodt (Rainbow Arts), Doug Glen (Lucasfilm), Eva Hoogh (ASM) & Cynthia Wuthmann (Lucasfilm).

Ein Manager erledigt sich selbst

Es ist kaum zu fassen: Da hat man seine Arbeit geschafft, den Flop des Monats gekürt und druckfertig gemacht, da rutscht einem ein Spielchen zwischen die Finger, das noch mieser als mies ist. Und deshalb wurde beschlossen, Euch dieses Teil nicht vorzuenthalten.

MANAGER

System: Amiga (getestet), C-64, **empf. VK-Preis** ca. 50 DM, Hersteller: German Design Group, **Muster von:** Die Kassette, 4950 Minden.

Die Wirtschaftssimulation MANAGER von GERMAN DESIGN GOUP versetzt uns in den Sessel eines Firmenbosses, der mit Rohstoffen Handel betreiben muß. Dies geschieht – ei wer hätte das gedacht – durch An- und Verkauf. Dazwischen läge normalerweise die Produktion irgendwelcher Güter, doch diese Arbeit wird netterweise vom Rechner abgenommen. Unsere Handlungen beschränken sich auf ein Minimum: Die Wahl, aus drei Güteklassen eine bestimmte Anzahl Rohstoffe einzukaufen, und die Qual, die fertigen Waren zu drei unterschiedlichen Preisen zu verkaufen. Jeweils die Resultate eines Monats werden dadurch bestimmt, was sich entweder positiv oder negativ auf meinen Biorhythmus auswirkt (ach nee. Das sind ja Umsatz-, Preis- und sonstige Tabellen, die da angezeigt werden, wenn ich „Ende" drücke„). Dabei kann man vorab die Spieldauer festlegen, wobei fünf Jahre (also 60 Runden) das absolute Maximum sind. Wer jetzt meint, irgendwann passiert auch mal was (Erdbeben, Waldsterben, Inflation, Ehekrach) sieht sich getäuscht – das Einzige, was sich ändert, sind Angebot und Nachfrage sowie das Preisniveau und meine Lust, noch weiter zu testen.

Zwar können bis zu sechs Mitspieler teilnehmen (oder wahlweise durch den Rechner oder niemanden ersetzt werden – einer muß aber immer als Partner dabei sein), doch das täuscht nicht darüber hinweg, da MANAGER ein Schuß in den Heizkessel ist.

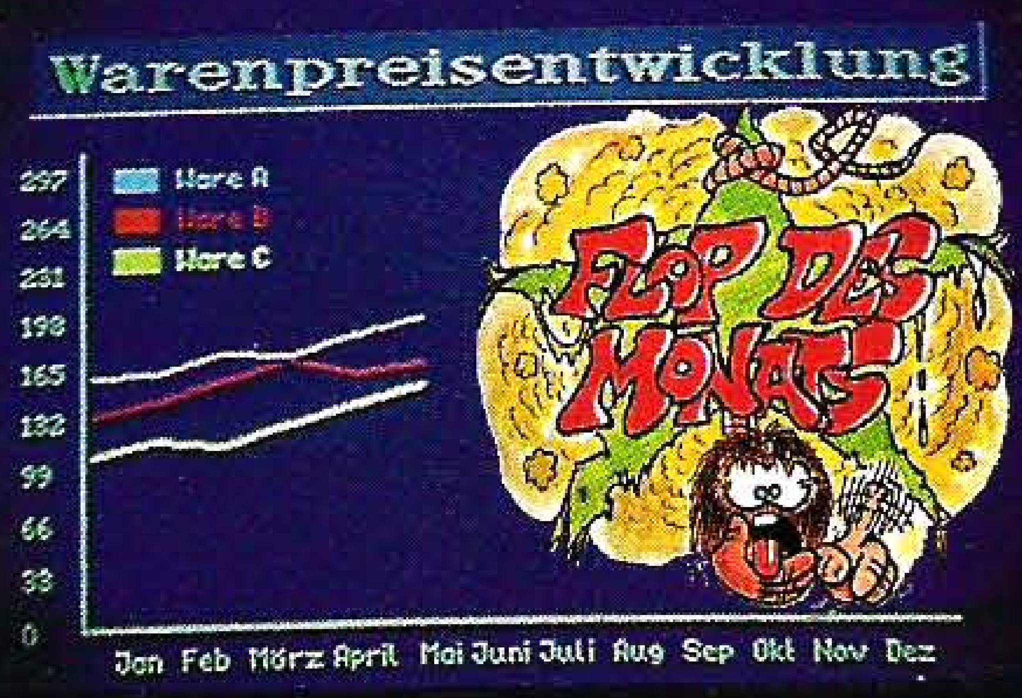
Michael meint:

Sagen wir es mal freundlich: Wenn das Handbuch nach didaktischen Regeln noch etwas überarbeitet würde, könnte man das Teil durchaus als Lernsoftware „Elementarste Grundlagen der Betriebswirtschaft – Aufschwung Ost" verkaufen. Als Spiel ist es aber derart öde und trocken, daß die Disketten schon zur Selbstentzündung neigen. Tun wir mit den 50 Steinen lieber was für die heimische Wirtschaft und gehen damit essen – das schmeckt besser und liegt nicht so schwer im Magen wie der Kauf dieses Witzspiels.

»AARGH!«

FLOP TEN

1.	Manager (Amiga)
2.	Smash T.V. (Atari ST, C-64)
3.	Face-Off Ice Hockey (Amiga, Atari ST)
4.	Alien Storm (Master System)
5.	Thunder Burner (Atari ST)
6.	Double Dragon III (Amiga)
7.	Robozone (Amiga)
8.	Final Fight (C-64)
9.	Gomola (Mega Drive)
10.	Turbo Charge (C-64)



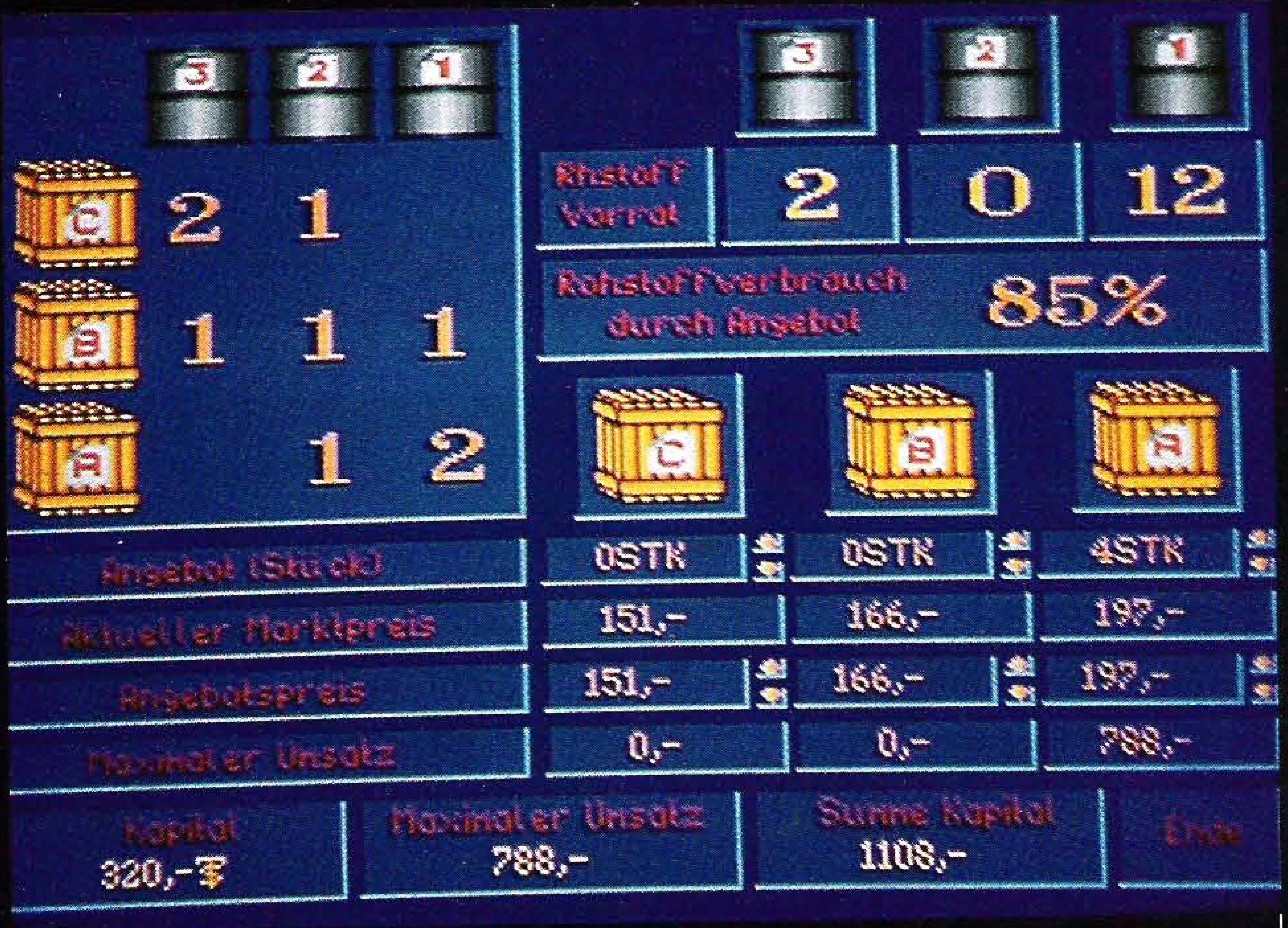
Tendenz: steigend, aber nicht bei diesem Spiel.

Grafisch immer die gleichen, total interessanten Handels- und Bilanzscreens, eine Anleitung, die man nicht braucht, weil eh nix zu tun ist (der Rechner überwacht ja alles) und von Motivation keine Spur.

Das Game wurde Ende 1989 für den C-64 produziert, gelangte aber nie in unsere heiligen Hallen. Wahrscheinlich wußte man damals schon, was für ein Kuckucksei da im Nest lag. Aber für'n Fuffi auf dem Amiga wird man's ja los ... typischer Fall von „denkste".

Und wer es nicht lassen kann und es sich irgendwann anschaut, um „Traffi" Lügen zu strafen (versucht's doch, hehe), soll sich an dem (falsch geschriebenen) Wort „Rohhstoffe" nicht stören – es ist nur ein Tropfen auf dem heißen Stein.

Klaus Trafford



Einer von ganzen zwei (!) Aktionsscreens. *Fotos (2): Amiga*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Anleitung	4
Spielablauf	0
Motivation	0
Gesamtnote	0

»MIES«



Hallo, hallo!!!

Monat für Monat strengen wir uns an, Umsetzungen von einem System aufs andere für Euch zu testen. Und natürlich haben wir uns auch mit dem „Februar-Programm" wieder einmal unendlich viel Mühe gegeben. So konnte sich Lars wenig für Final Fight auf C-64 begeistern (testete es natürlich dennoch gründlichst), fand dafür jedoch die Super Space Invaders für den ST durchaus »BRAUCHBAR«!

Eva machte sich am Amiga mit Hard Nova zu schaffen – heraus kam ein „PRIMA". Ebenfalls freute sie sich über Booly für den PC, weniger gut dagegen schnitt Bloodwych auf dem gleichen System ab. Systembedingt an Farbe verlor Knights of the Sky für den Amiga, meint Guido. Für J.W. Whirlwind Snooker (Amiga) hat er folgende Empfehlung: Schuhe an, Jacke aus dem Schrank, loslaufen und kaufen!

Unser Kate ärgerte sich tierisch über des Amigas 4D Sports Boxing, war aber später kaum mehr vom Archi wegzubringen, als die grünen Lemmings eintrafen. Fahrerisches Talent bewies Achim am ST. Er sauste mit einem feuerroten Lotus aus dem Hause Gremlin über den Screen. Was der Monat Februar in dieser Rubrik sonst noch alles zu bieten hat, lest Ihr am besten wie immer selbst nach!

In diesem Sinne,

Eure Sandra

CRUISE FOR A CORPSE

System: Atari ST (Festplatte empfohlen), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Delphine Software, **Muster von:** Die Cassette, 4959 Minden.

Es ist schon ein beunruhigendes Gefühl, wenn auf einem Schiff ein Mörder frei herumläuft und dort seinem Handwerk nachgeht. Damit er schneller gefaßt wird, hat DELPHINE sein Detektiv-Adventure CRUISE FOR A CORPSE jetzt auch für den Atari ST herausgebracht. Die Story ist schnell erzählt: Ein reicher Geschäftsmann wird auf seiner Yacht ermordet und ein „zufällig" an Bord befindlicher Polizist hat einen Tag Zeit, den Mörder zu überführen.

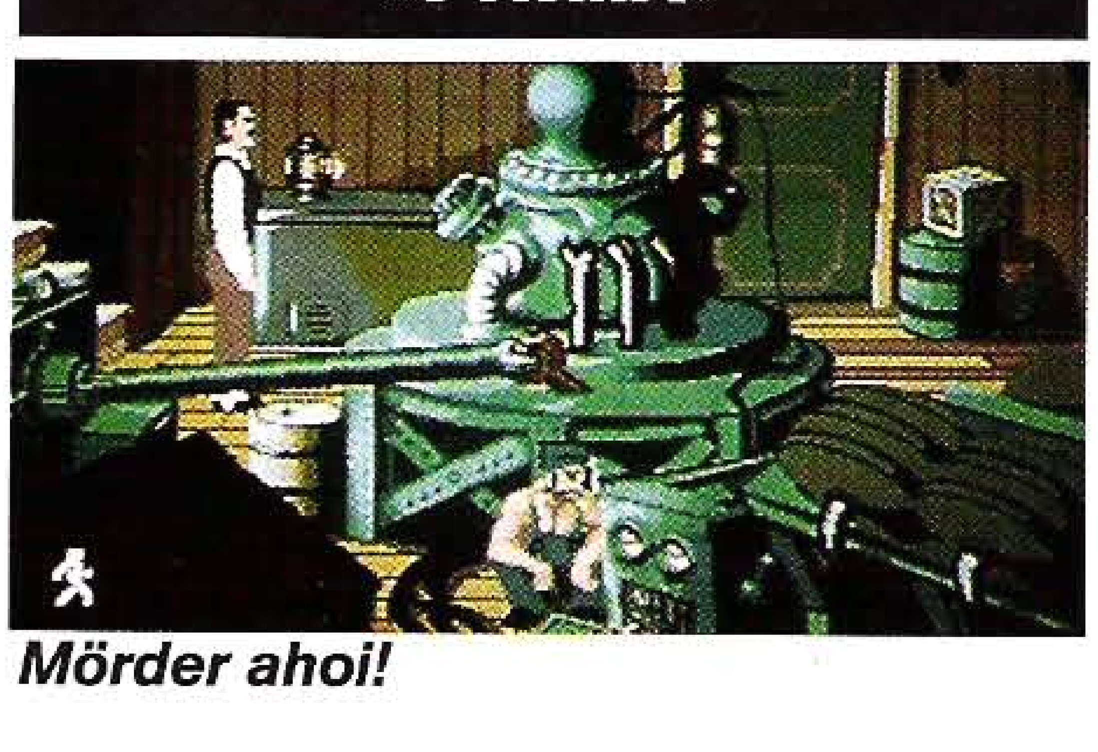
Die Grafiken entsprechen in etwa der Amiga-Version, stellenweise sind die Animationen etwas langsamer, aber immer noch ansehnlich. Der Sound, der auf dem Amiga schon etwas nervig war, wird hier endgültig zur Ohrenqual, aber wozu gibt es denn Lautstärkeregler. Auch hier sollte eine Festplatte vorhanden sein, will man nicht alle zwei Szenen die Disketten wechseln. Insgesamt also eine gelungene Umsetzung. ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«



Mörder ahoi!

MOONFALL

System: C64, **empf. VK-Preis** ca. 55 Mark, **Hersteller:** 1st Century Entertainment **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2

MOONFALL, die Zweite: Nun wurde das interplanetarische Handelsgame von 21ST CENTURY ENTERTAINMENT auch auf den kleinen Commodore umgesetzt.

Die einzig positive Seite des Games auf dem Amiga, die schnelle Vektorgrafik, ist natürlich auf dem kleinen Commodore nicht ganz so prall ausgefallen. Die Objekte sind selbstverständlich ungefüllt, und es ist auch nicht ganz so viel los auf dem Screen.



Wie vom Mond gefallen ...

Musik ist übrigens gar keine zu vernehmen, und die alte Krankheit des Spiels (Ihr wißt schon, das Piratenraumschiff) wurde auch übernommen. Daher ist für den, der das Spiel kauft, Frust angesagt, aber ich denke mal, von denen wird es nicht so viele geben (zumindest keine ASM-Leser, oder?). ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	0
Spielablauf	5
Motivation	2
Gesamtnote	3

»PEINLICH«

FINAL FIGHT

System: C-64, **empf. VK-Preis** ca. 60 Mark, **Hersteller:** US Gold, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Straßenprügelei, die Zweite: War auf dem Atari ST noch ansatzweise die Coin-Op-Fassung zu erkennen, ist es auf dem C-64 nur noch der Name, der bei beiden Versionen gleich ist.

Natürlich ist auch das Spielprinzip das gleiche, aber Streetfighter-Spiele gibt's ja massenweise. Von der Grafik her ist das Teil ein großer (und nicht gerade billiger) Witz. Der Hintergrund ist einfach



Wer darf's denn sein?

öde und die Animationen der Spielfiguren reizen eher zum Lachen als zum Prügeln. Die zahlreichen verschiedenen Gegner der ST- und Automatenfassung wurden von zwei bis drei Gegnersprites abgelöst. Auch die Steuerung ist nicht das Gelbe vom Ei. Man springt dumm herum und versucht ab und an mal einen der Gegner umzutreten.

Fazit: FINAL FIGHT ist mal wieder das beste Beispiel, wie man mit einen bekannten Namen Kohle zu scheffeln versucht. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	5
Spielablauf	3
Motivation	4
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

SUPER SPACE INVADERS

System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Domark, England **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach

Die Invasoren aus dem All sind wieder da, denn nun wurde auch das Spiel SUPER SPACE INVADERS aus dem Hause DOMARK auf den Atari ST umgesetzt.

Auf den ersten Blick kann man keinerlei Unterschiede zwischen dieser und der Amiga-Version feststellen. Der Vorspann ist genau gleich, und selbst die



Down and down and down ...

Musik hört sich genauso wie auf dem Amiga an – keine Chipsounds, sondern richtige Samples, man glaubt es kaum!

Spätestens aber im Spiel merkt man, daß man es hier mit einem Atari zu tun hat. Das Scrolling ist noch ruckeliger, und der Spielablauf noch langsamer als auf dem großen Commodore. Die Soundeffekte – sprechen wir nicht mehr davon.

Fazit: Eine Konvertierung, die etwas schlechter als das Original ist, aber trotzdem Spaß macht. Für Ballerfreaks! ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

STRATEGO

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Den Brettspielklassiker STRATEGO macht ACCOLADE jetzt auch den „Atarianern" zugänglich. All denen, die dieses Strategiespiel nicht kennen, sei an dieser Stelle noch einmal eine kleine Beschreibung gegeben.

Jede der zwei Parteien verfügt über vierzig Spielfiguren, die nach einer Rangfolge geordnet sind, wobei immer die höhere Figur die niedrigere schlägt. Das Ziel des Spieles ist es, die Fahne des Gegners zu erobern.



Statt Brett: Stratego auf ST

Die Unsetzung diese Games darf man wohl als gelungen bezeichnen. Die Grafik ist detailliert und übersichtlich. Die Bedienung per Maus oder Joystick ist komfortabel und geht problemlos von der Hand.

Es stehen drei unterschiedlich gestylte Spielbretter zur Auswahl, der Schwierigkeitsgrad läßt sich einstellen. Außerdem kann man zwischen verschiedenen Regelvarianten wählen.

Obwohl 80 Märker im Vergleich zur Brettspielvariante dieses Games recht teuer erscheinen, kann man Stratego auch den Atari-Usern empfehlen. ■

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

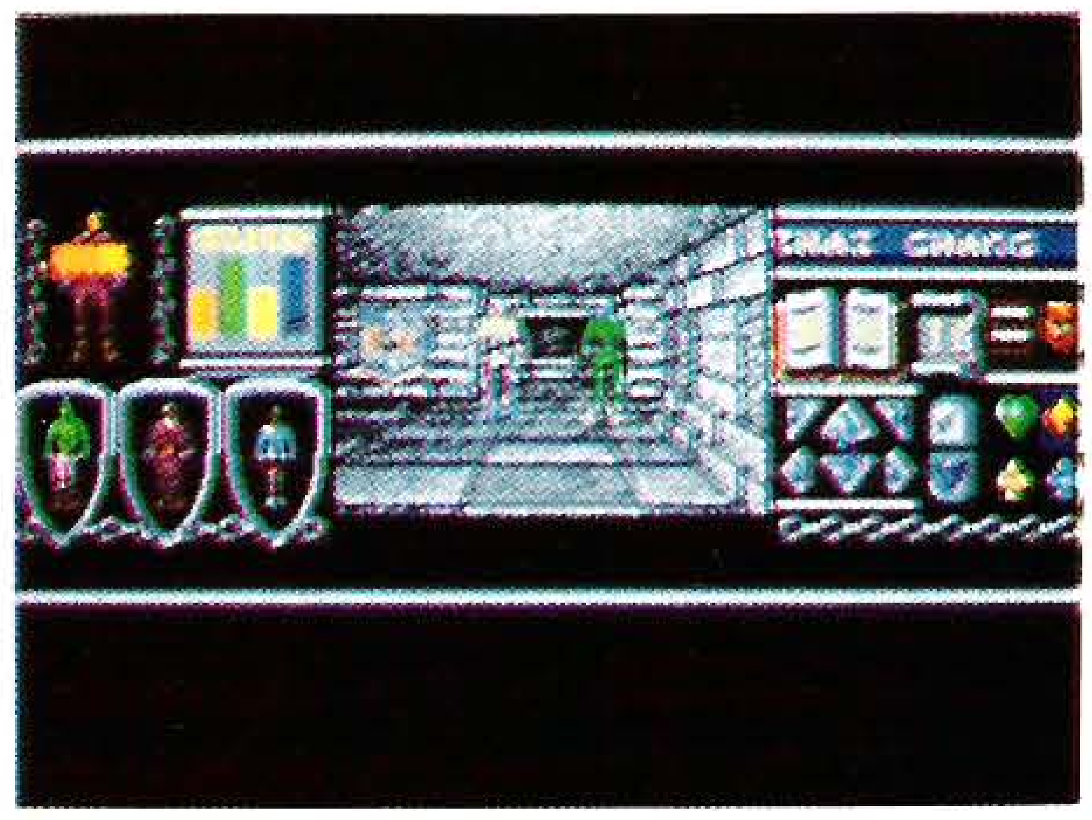
Grafik	7
Anleitung	6
Spielaufbau	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

BLOODWYCH

System: PC (512 KByte, CGA-VGA(16 Farben), Ad Lib/Roland-Soundkarte, Maus empfohlen), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Mirrorsoft, London, England, **Muster von:** Hersteller.

Vor fast zwei Jahren begeisterte BLOODWYCH die Rollenspielwelt. Der gekonnte *Dungeon Master*-Verschnitt bot eine spannende Geschichte und sehr schwierige Kämpfe. Nun hatte MIRRORSOFT endlich ein Einsehen mit den PC-Profis. Doch was sehen die entzündeten Spieleraugen? Grobe Grafik im 3-D-Fenster, zappelnde Monster und



Kein freundlicher Empfang ...

winzige Randikonen. Schade, daß man sich nicht zu einer Generalüberholung entschließen konnte: Augenfreundlicher und mit geglätteter Steuerung hätte Bloodwych ein PC-Hit werden können. Es läßt sich auf der Festplatte installieren und hat eine viersprachige Anleitung. Fortgeschrittene werden ihre Freude am komplexen Aufbau haben. Bloodwych ist auf jeden Fall eine Herausforderung mit Langzeitwirkung! AT-Besitzer sollten übrigens mit DOS 3.3 booten, denn das Spiel läuft nur *ohne* erweiterten Arbeitsspeicher. ■

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

BOOLY

System: PC (512 KByte, CGA - VGA, Soundkarten), **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Ein Raster von Plättchen, jedes mit zwei verschiedenfarbigen Seiten, hängt im Raum. Durch Anklicken einzelner Plättchen müssen sie so gedreht werden, daß alle dieselbe Farbe zeigen. Kein Kinderspiel, hängen doch bestimmte Plättchen zusammen. So kommt es immer wieder vor, daß sich ein Teil aus der Formation wieder zurückdreht. Wer spickt und sich die Verbindungen anzeigen läßt, verliert an ohne-



Tüftelspaß mit Suchtgefahr: BOOLY

hin knapper Zeit. Doch gibt es auch Boni für einzelne Reihen. Später weichen die Plättchen phantasievollen Figuren. Alle drei Bilder gibt es eine – ziemlich schwierige – Zwischenrunde ohne Schummelmöglichkeit und mit Objekten in insgesamt drei Farben. Gewinnt man sie, gibt es einen Zeitbonus für das nächste Bild. Leider ist die dreisprachige Anleitung arg kurz geraten. Dennoch: Das Spielprinzip ist flugs erkannt und macht schnell süchtig. Eine runde Umsetzung, die man immer wieder gerne hervorholt. ■

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	7
Spielaufbau	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

HARD NOVA

System: Amiga (mit Festplatte mehr als 1 MByte RAM nötig), **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

HARD NOVA ist zäh. Kaum hat sie ihre Crew mitsamt Raumschiff verloren, sucht sie ein neues Gefährt und Team. Schließlich muß eine *Starkiller*-Söldnerin ihren Lebensunterhalt verdienen. Handel, Waffenschmuggel und kleinere Jobs, die besser ungenannt bleiben, sind an der Tagesordnung. Im Laufe des



SF-Klassiker HARD NOVA.

Weltraum-Rollenspiels wird Nova jedoch Verschwörungen ganz anderer Dimension aufdecken – und vereiteln. Das wird AMIGA-Besitzern umso mehr Spaß machen, als ELECTRONIC ARTS das Epos fein umgesetzt hat: Es läßt sich flüssig durch die Randwelten stromern und die Planeten erforschen. Die Anleitung wurde ins Deutsche übersetzt. Da Nova von fünf Disketten lädt, ist eine Festplatte zu empfehlen. Science Fiction-Fans sollten zugreifen! ■

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

4 D SPORTS BOXING

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Hersteller.

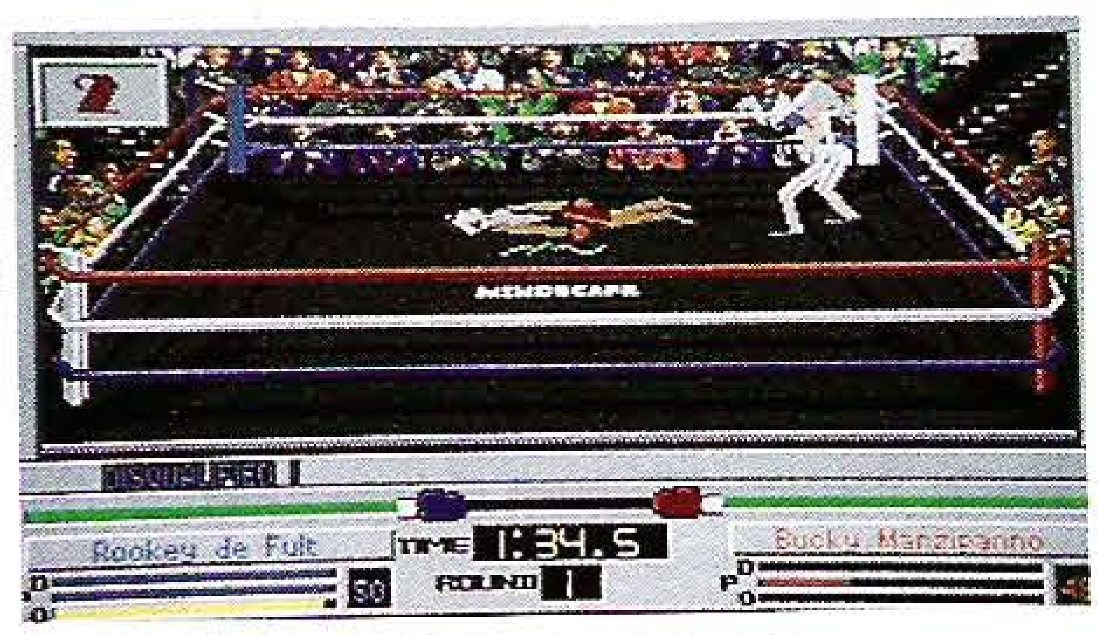
Die Amiga-Fassung des Kampfsportspielchens hat lange auf sich warten lassen. In diesem Falle hat sich das Warten leider nicht gelohnt.

Zwar ist 4D SPORTS BOXING abwechslungsreich gestaltet, doch das, worauf es ankommt – der eigentliche Action-Teil nämlich – ist mehr schlecht als recht.

Die Kämpfer bewegen sich im Zeitlupentempo, die Joysticksteuerung ist ungenau, was sich besonders dann bemerkbar macht, wenn man sich von einem am Boden liegenden Spieler entfernen will. Obwohl man den Knüppel nach hinten reißt und ihn dort hält, bewegt sich der eigene Boxer lustlos hin und her. Die Folge: Siehe Bild!

Darüber kann auch die Möglichkeit, die Bildregie selbst in die Hand zu nehmen und alle übrigen „Extras" nicht hinwegtäuschen. Noch dazu lassen sich die Computergegner viel zu leicht besiegen – bei dem Tempo kein Wunder. Insgesamt wirklich nur ein Spiel für echte Boxfans, alle anderen werden enttäuscht sein. ■

kate



Technischer K.O. des Spiels

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	4
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6
»DÜRFTIG«	

LEMMINGS

System: Archimedes, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Psygnosis, **Muster von:** Krisalis.

Ja, Ihr lest richtig. Jene lieben, kleinen Geschöpfe, die nichts anderes tun können, als sich selbst dauernd in Lebensgefahr zu bringen, sind auch auf dem guten alten Archi erschienen.

Und die Umsetzung hat sich in jeder Hinsicht gelohnt.

Gute Grafik, toller Sound (jedes Level eine andere und noch dazu passende Melodie) und alle Funktionen, wie man sie aus den anderen Versionen kennt, sind selbstverständlich. An den Levels hat sich nichts geändert bis auf die Codes.

Über Motivation und Spielablauf brauche ich wohl nicht viel zu schreiben – die Lemmings sind für mich ohnehin DAS Spiel des vergangenen Jahres.

Wenn auch leicht verspätet, so können und sollten Archimedes-Besitzer in jedem Fall zugreifen – sie hätten sonst wirklich etwas verpaßt.

In diesem Sinne: Juhu ... ■

kate



Auch Lemminge wollen heim ...

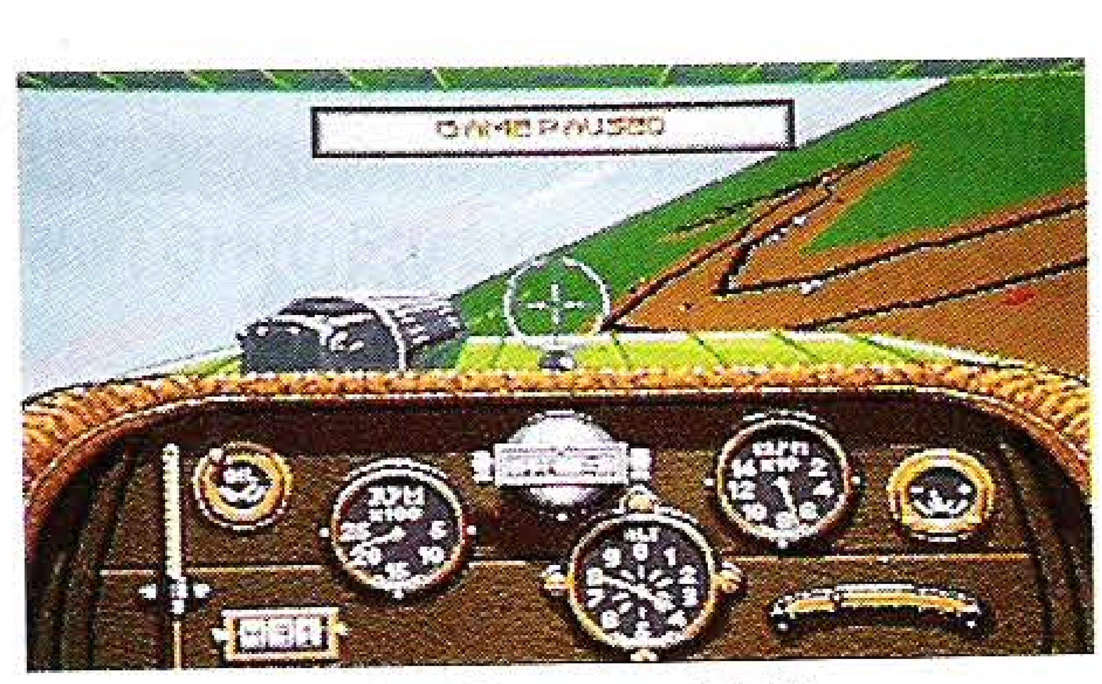
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Anleitung	11
Spielablauf	11
Motivation	12
Gesamtnote	11
»GENIAL«	

KNIGHTS OF THE SKY

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca.100 DM, **Hersteller:** Microprose, U.S.A, **Muster von:** Hersteller.

Ein Hauch von Nostalgie weht nun auch über die Tastatur des Amiga. Die Ritter der Lüfte bzw. KNIGHTS OF THE SKY von MICROPROSE kämpfen nach erstaunlich kurzer Umsetzungszeit nun auch auf diesem System um Ruhm und Ehre im Schlachtengetümmel des ersten Weltkrieges. Die ehemaligen VGA-Grafiken haben haben natürlich systembedingt etwas an Farbe verloren, was sich aber nicht weiter störend auswirkt. Dafür wird der Hobbypilot auch mit kernigen Soundeffekten belohnt, die meiner Meinung nach sogar noch einen Tick besser kommen als auf dem PC. Geschwindigkeitsmäßig sollte man keine neuen Rekorde erwarten, aber Doppeldecker waren früher ja auch nicht die schnellsten, insofern fällt die technische Seite nicht so ins Gewicht. Letztendlich ist Knights of the Sky aber doch eine lohnende Anschaffung, zumal es zu diesem Thema auf dem Amiga ja nur „DINGS" (Name von der Red. geändert) gibt. ■

gag


Fliegen zu Großvaters Zeiten

ASM-WERUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Realitätsnähe	8
Motivation	9
Gesamtnote	8
»BRAUCHBAR«	

QUADREL

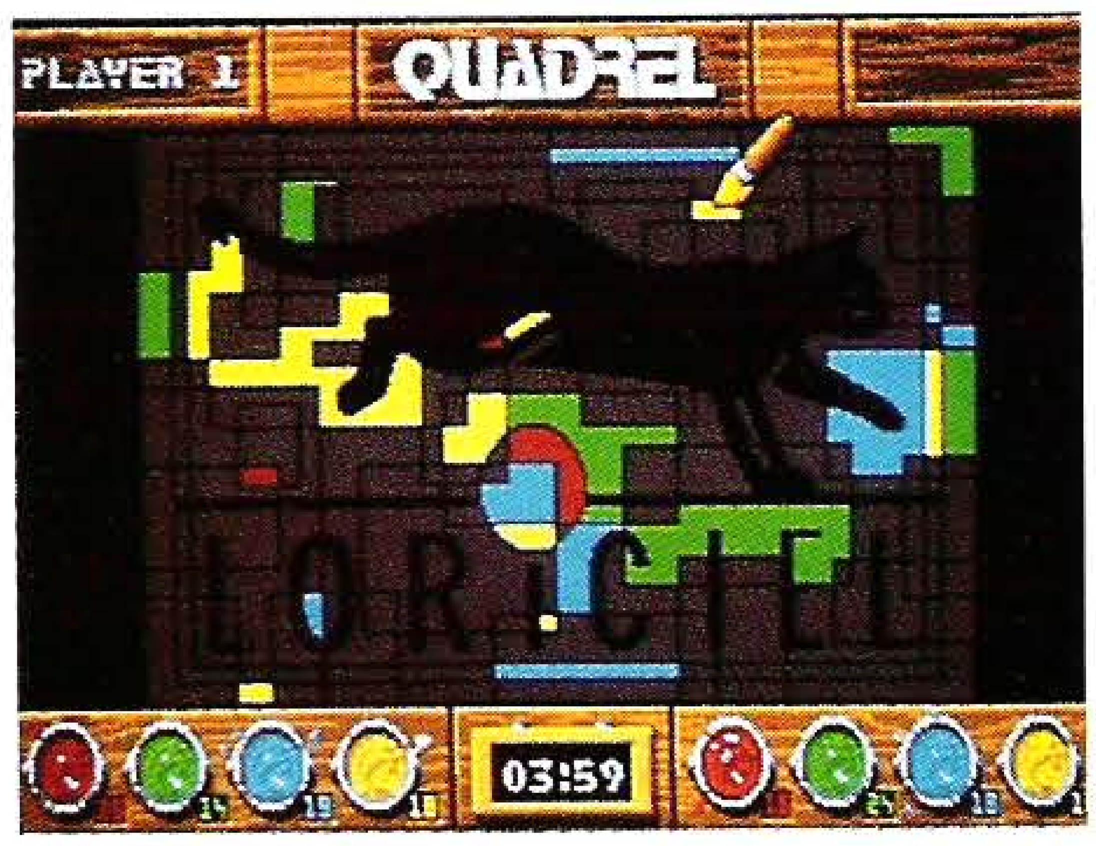
System: PC (512 KByte, CGA - VGA, Soundkarten), **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Ein Pinsel, vier Farben und zahllose Kästchen - das sind die Zutaten von Loriciels Tüftelei Quadrel.

Eine begrenzte Farbmenge steht bereit, um in viele Felder aufgeteilte geometrische Bilder einzufärben. Dabei dürfen sich Felder gleicher Farbe mit keiner Kante berühren.

Hat man ein Bild restlos eingefärbt, geht es ans nächstschwierigere. Wahlweise kann man alleine oder zu zweit, mit oder ohne Zeitdruck zum Pinsel greifen.

Auch die Komplexität der zu füllenden Figur kann eingangs angewählt werden.



Qua – Wo dann?

Sind die Anfangsformen noch recht übersichtlich, wird es schnell schwieriger, die Farbmengen gleichmäßig zu verbrauchen und in keine „Sackgasse" zu geraten.

Die Maussteuerung ist flüssig, das Spiel mit netter Musik unterlegt. Quadrel ist ein hübscher Grübelspaß für zwischendurch. ■

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

LOTUS 2

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, **Muster von:** Hersteller.

Alle Fans des feuerroten Lotus aus dem Hause Gremlin, die 'zufälligerweise' Besitzer eines Atari STs sind, dürfen jetzt dank Lotus Turbo Challenge II ein weiteres Mal kräftig auf die Tube drücken und ihr fahrerisches Talent auf insgesamt acht verschiedenen Strecken mit über 60 Checkpoints beweisen.

Erfreulich hierbei, daß die Fahrt ähnlich schnell ist wie die auf dem Amiga-Originals. Die einzigen Unterschiede bestehen darin, daß das Zooming nicht mehr gar so sanft ist (weniger Einzelbilder), keine Farbahnmarkierungen vorhanden sind, und ein paar grafische Details fehlen.



Hetzjagd durch die Nacht

Ebenfalls 'Federn' mußten Sound und Effekte lassen.

Auf Sprachausgabe wurde gänzlich verzichtet. Doch dies dürfte ST-Besitzer kaum stören, da Lotus Turbo Challenge 2 den Rechner insgesamt sehr zufriedenstellend ausnutzt. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

J.W. WHIRLWIND SNOOKER

System: Amiga, **empf.VK-Preis.** ca.100 DM, **Hersteller:** Virgin Games: **Muster von:** Hersteller.

Tja, die Snooker-Fans brauchen nun endlich nicht mehr neidisch zu den ST-Kollegen hinüberschielen.

Jimmy Whites spielt seine Partie nun auch auf dem Amiga. Änderungen gegenüber der St-Fassung sind beim besten Willen nicht festzustellen.

Die Kugeln und mit ihr die „Kamera" jagen immer noch mit atemberaubender Geschwindigkeit über das grüne Filztuch. Man hat diesemal allerdings auch auf einen besseren Sound gegenüber dem ST verzichtet, aber bei Billardspielen ist der Sound eh Nebensache. Außerdem macht das Spiel auch so schon süchtig.

Fehlt nur noch die schummrige Kneipenbeleuchtung sowie der Zigarettenqualm und die Snookerstimmung wäre perfekt.



Na wer wird denn gleich ...

Jimmy Whites Whirlwind Snooker von Virgin ist mit Sicherheit das beste Programm um den grünen Tisch, daß derzeit auf dem Markt ist.

Also Schuhe an, Jacke aus dem Schrank, loslaufen und kaufen! ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	7
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

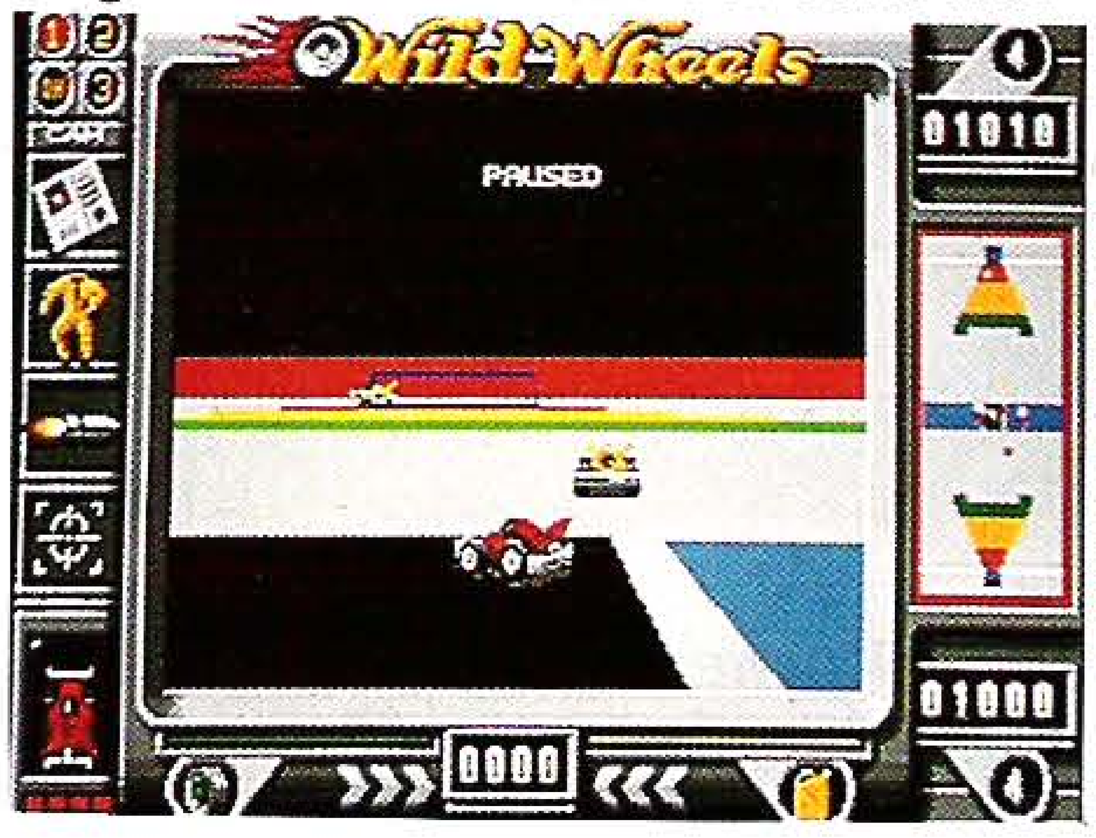
WILD WHEELS

System: PC (VGA, EGA, Tandy, Adlib, Roland, Soundblaster), **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach

Nun werden die Stadien auch auf dem PC gefüllt. Das Sportereignis des Jahrtausends, WILD WHEELS , wurde auf die IBMs und Kompatible umgesetzt.

Geändert hat sich bei dem Spielchen aus dem Hause OCEAN eigentlich nicht viel. Die Grafik sieht genauso wie auf Amiga und Atari ST aus, was aber nicht immer von Vorteil sein muß. Man weiß ja, daß die VGA-Karte eigentlich mehr leisten kann.

Gewaltige Abstriche müssen allerdings beim Sound und bei der Steuerung gemacht werden. Der Sound ist trotz Adlib und Soundblaster einfach schlecht, und die Steuerung ohne Joystick ist zu langsam und zu ungenau.



Wo ist denn der Ball?!

Das war's auch eigentlich schon, wer trotzdem einen großen 'Blauen' dafür locker machen will, ist selbst schuld. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

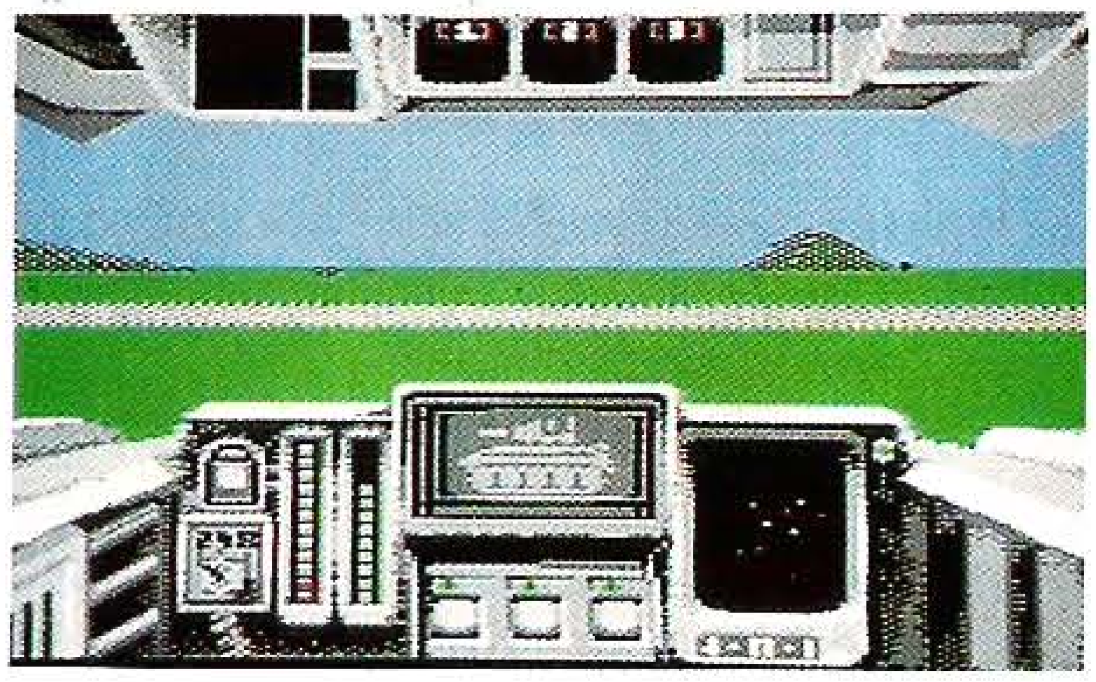
»DÜRFTIG«

BATTLE COMMAND

System: C 64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Bei der Konvertierung von 16- auf 8-Bit hat BATTLE COMMAND, für das die Macher von OCEAN verantwortlich zeichnen, ziemlich gelitten. Zuerst dachte ich, daß es sich um ein anderes Spiel handelt. Doch tatsächlich: Auch hier müssen im Rahmen eines fiktiven Konfliktes Missionen mit einem Superpanzer bewältigt werden. Innerhalb gewisser Grenzen kann man sich die Waffen vor der Mission auswählen.

Die Grafik ist sogar für 64er-Verhältnisse dürftig, mit den 16-Bit-Versionen absolut nicht zu vergleichen. Die daraus resultierenden Orientierungsschwierigkeiten erhöhen den Schwierigkeitsgrad dieses Games ungemein. Als ziemlich nervig erweisen sich auch die langen Ladezeiten, wenn man zwischendurch mal einen Blick auf die Karte oder auf die Schadensanzeige werfen möchte. Die Steuerung hingegen hat keine Einbußen zu verzeichnen, sie geht bis auf die teilweise etwas falsch wiedergegebene Tastaurbelegung gut von der Hand. Die Anleitung wurde vom Heft zum Faltblatt geschrumpft, erklärt aber alles Wesentliche nahezu ausreichend.



Superpanzer in Sparoptik.

Bot Battle Command für die Amiga-, und Atari-User noch relativ gut gemachte „Panzerkurzweil", ist es für den C 64 nur mit einigen Vorbehalten zu empehlen. ■

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	6
Realitätsnähe	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

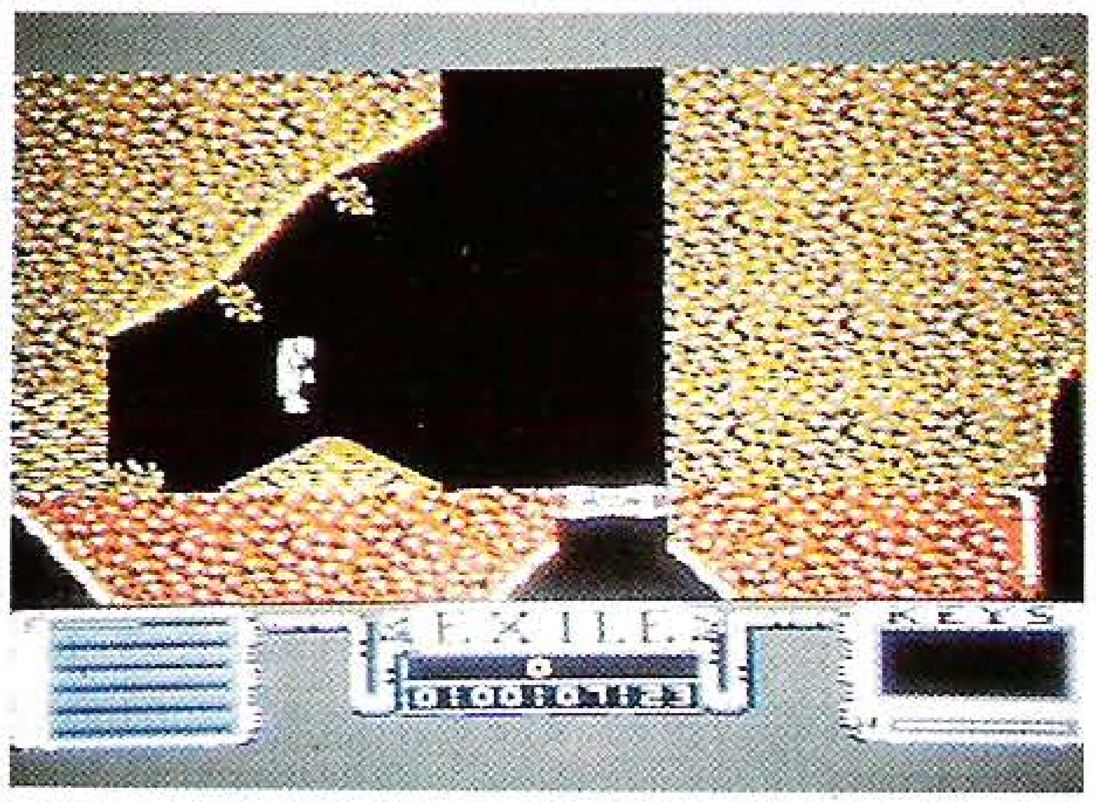
»DÜRFTIG«

EXILE

System: C 64, **empf. VK-Preis:** ca. 55 DM, **Hersteller:** Audiogenic, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Bei EXILE aus dem Hause AUDIOGENIC geht es darum, einen Bösling dingfest zu machen, der zu allem Überfluß auch noch das Navigationssystem gestohlen hat, ohne dessen Hilfe der Spieler nicht zur Erde zurückkehren kann. Die Suche führt den mit einem Jetpack und verschiedenen Waffen ausgerüsteten Astronauten in eine Art Höhlensystem, wo es noch allerlei Extras zu entdecken gibt.

Grafisch und akustisch bleibt die 64er-Version natürlich hinter den 16-Bit-Versionen zurück, ist aber trotzdem von solider Qualität. Besonders erfreulich ist die Tatsache, daß sich das Gameplay so gut wie gar nicht geändert hat. Die Bezeichnung Actiongame wird dem Spiel nicht gerecht, da mehr zu tun ist, als den Astronauten mittels des Joysticks durch die Höhlen zu lenken und auftretenden Gegnern den Garaus zu machen. Eine ganze Reihe von Befehlen muß auch über die Tastatur eingegeben werden. Ein wenig zu ihrem Nachteil haben sich die Kontrollanzeigen verändert, die hier zu klein geraten sind – zum genauen Ablesen ist eine Lupe empfehlenswert.



Auf der Suche im Untergrund.

Ansonsten wird Exile sicherlich auch Freunde unter den 64er-Usern finden. ■

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

OUT RUN EUROPA

System: C64 (Diskette), **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Kreuz und quer über unseren Kontinent geht's bei OUT RUN EUROPA, das mit dem originalen *Out Run* nur wenig gemein hat. So handelt es sich nun nicht mehr um ein reines Autorennen, denn Motorrad, Jetski und Motorboot gehören nun neben zwei Autos ebenfalls zum Equipment.

Hauptaufgabe des Spielers ist es, von einem Land zum anderen innerhalb eines Zeitlimits zu rasen, um letztendlich wichtige Geheimdokumente zu erhalten. Die Grafik der 64er-Version ist erfreulich schnell, zumindest dann, wenn auf 'ner Straße gefahren wird und nicht auf Wasser.



Vergleichsweise besser als auf den 16bittern – aber zu teuer.

Dort können Geschwindigkeit und Grafik kaum gefallen.

Insgesamt überzeugt diese Fassung mehr als die der 16bitter, bietet spielerisch dennoch nichts Neues, geschweige denn Umwerfendes und ist zweifellos zu teuer. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

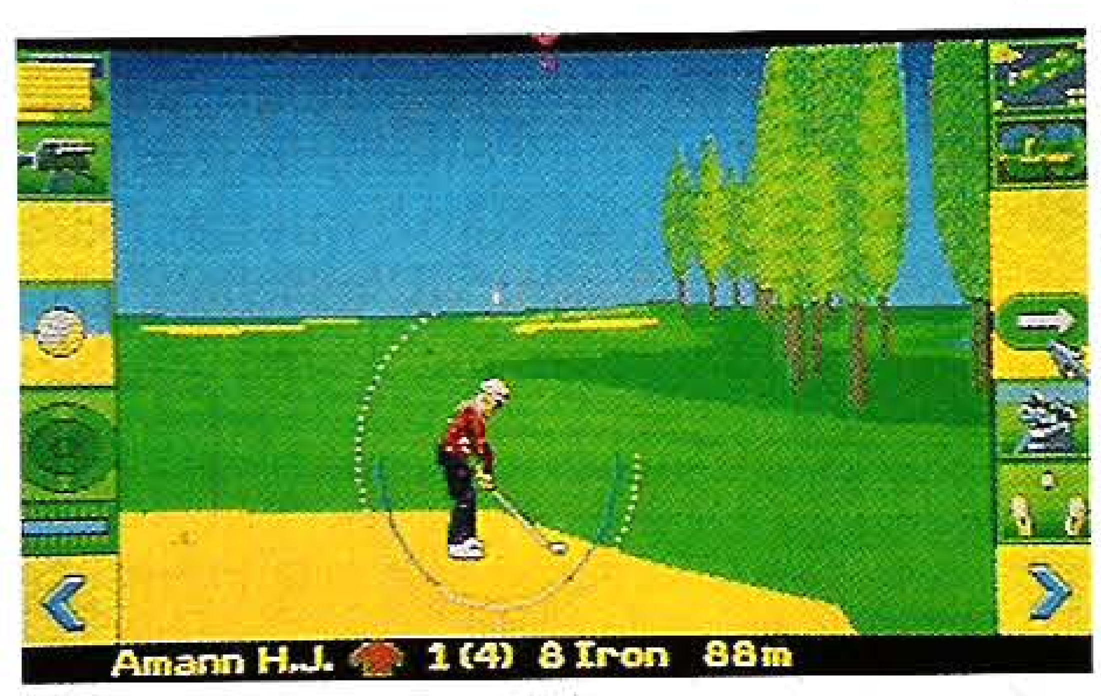
»BRAUCHBAR«

MICROPROSE GOLF

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** Hersteller.

Eine der schönsten Sportarten – wenn nicht gar die schönste – ist Golf, doch während der winterlichen Monate in unseren Gefilden kaum spielbar. Es sei denn, man ist stolzer Besitzer eines Heimcomputers. So zum Beispiel eines Amigas, für den nun auch MICROPROSE GOLF erhältlich ist.

Leider leidet diese Umsetzung unter denselben Mängeln wie die Atari-ST-Version. So ist es zwar schön, den Kurs aus einer 'echten' dreidimensionalen Darstellung zu sehen, doch ist diese nicht flüssig genug, um zu überzeugen. Ebenfalls ist die Grafik viel zu schwach.



Auch auf dem Amiga löst MicroProse Golf PGA Tour Golf nicht vom Thron des Genres ab.

Eine gänzliche Katastrophe sind die Soundeffekte, welche kaum als solche zu bezeichnen sind.

Lobenswert sind die vielen wählbaren Spielvarianten, doch können diese nicht über die spielerischen Mängel hinwegtäuschen. Summa summarum: Es gibt wesentlich besseres – siehe *PGA Tour Golf.* ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	8
Sound	0
Realitätsnähe	10
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

GODS

System: PC (EGA, VGA, Tandy, AdLib, Sound Blaster, Roland werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Renegade, London, England, **Muster von:** Hersteller.

Die *Bitmap Brothers* haben wieder zugeschlagen: GODS aus dem Hause RENEGADE zeigt der Welt einmal mehr, wie ein gutes Action-Spiel auf dem PC auszusehen hat. Die Grafik ist, sieht man einmal von dem auf langsamen Rechnern etwas unsauberen Scrolling ab, zumindest auf VGA eine wahre Augenfreude: Farbenprächtige Screens, flüssige Animationen – was will man mehr.



ASM Hit

Helden haben es nicht leicht . . .

Der Sound ist auch in Ordnung, an die Steuerung hat man sich sehr schnell gewöhnt. Am Spiel selbst hat sich nichts verändert, das Metzeln, Sammeln und Hüpfen mag zwar anfangs etwas langweilig erscheinen, hat man jedoch erst einmal einige Tricks und Überraschungen entdeckt, kann man sich kaum noch aus dem Bann der alten Gemäuer befreien.

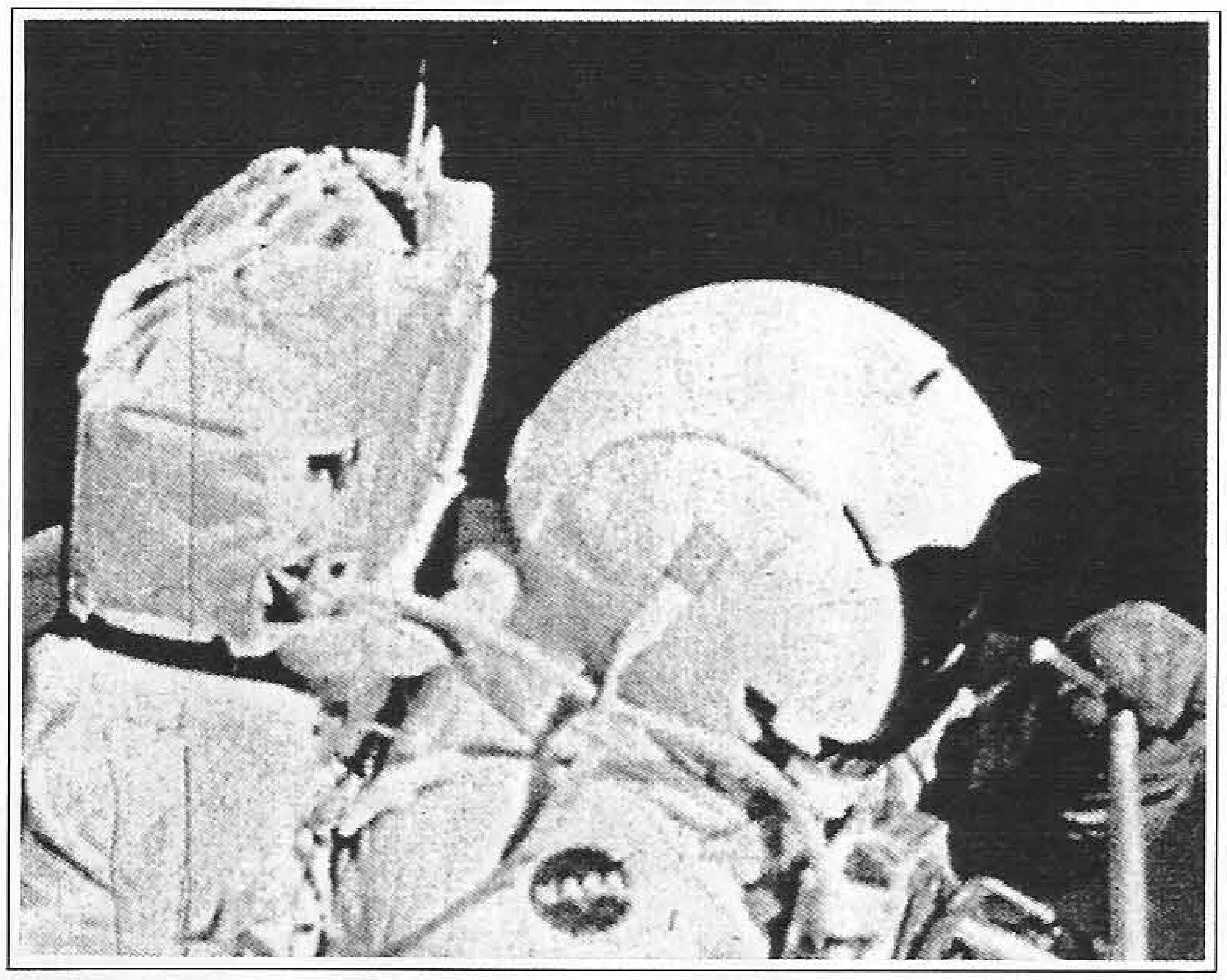
Ein wirklich „göttliches" Spiel, das die Unsterblichkeit ebenso verdient hat wie der Spieler, der es überlebt. Unbedingt zugreifen! ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«





Einfach göttlich!

WAS?

Anläßlich der Veröffentlichung von „Gods" für den PC geben die Bitmap Brothers einen aus!

1.–5. Preis:
Je ein AdLib-Karte!

6.–10. Preis:
Je einmal „Gods" für PC plus ein Renegade-T-Shirt!

Die drei Fragen:

- **Wer ist kein „Bitmap Brother"?**
  1. Steve Kelly
  2. Jim Beam
  3. Mike Montgaomery

- **Wer ist kein Gott?**
  1. Thor
  2. Kibotu
  3. Shiva

- **Welcher ist kein PC?**
  1. Cotec
  2. da-co-ta
  3. Phi-As, Co.

Postkarte an:
ASM
BITMAP-COMPO
Postfach 870, 3440 Eschwege

EINSENDESCHLUSS: 1. 2. '92 · Der Rechtsweg ist entschlossen ausgeschlossen!



Hi there!

Erfreuliches gibt's zu vermelden: Mit Ausnahme des Super Famicom wurden diesen Monat sämtliche Systeme mit teilweise reichlichem 'Stoff' bedacht. Darunter sind viele Konvertierungen bereits bekannter Programme. Damit Ihr schneller erkennt, was neu und was 'ne Umsetzung ist, sind seit der letzten Ausgabe 'Konvertierunsseiten' mit einem Zusatz versehen. Damit dürfte nun 'Überblick total' geschaffen sein. Ach ja, die 'bösen' Geister 'Ghouls 'n Ghosts' habe ich erfolgreich vertreiben können. Soviel zu den unerfreulicheren Dingen, denn somit müßt Ihr mein Konterfei wieder eine zeitlang 'ertragen' ... Trotzdem viel Spaß beim Schmökern, Euer

A-MAN

WUNDER ÜBER WUNDER

WONDERBOY V

System: Mega Drive, **empf.VK-Preis:** ca.120 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **uster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Schau an, wieder eine Fortsetzung. WONDERBOY V steht auf der Packung. Stellt sich natürlich die Frage, wo zumindest Teil IV geblieben ist (oder hat man sich an Larry V orientiert?). Na egal, Modul ins Drive geschoben, und ab gehts.

Oder auch nicht. Da das gute Teil aus Japan kommt, sind logischerweise auch alle Bildschirmtexte auf japanisch. Das entpuppt sich in diesem Falle als äußert hinderlich, da Wonderboy sich in diesem Abenteuer mit ziemlich vielen Leuten unterhält, die ihm anscheinend eine Menge Tips geben, aber – siehe oben. Somit rennt man meist von links nach rechts durch den Level, sticht Pilze, Pinguine, Mumien etc. ab, schaut sich irgendwelche hübschen Schriftzeichen an und scheitert meist an irgendeinem hammerharten Endgegner. Wenn man voher allerdings seinen Spielstand in einem Hotel in einer Stadt abgespeichert hat, beginnt die nächste Runde an dieser Stelle. Ein richtiges Game Over scheint's nicht zu geben.

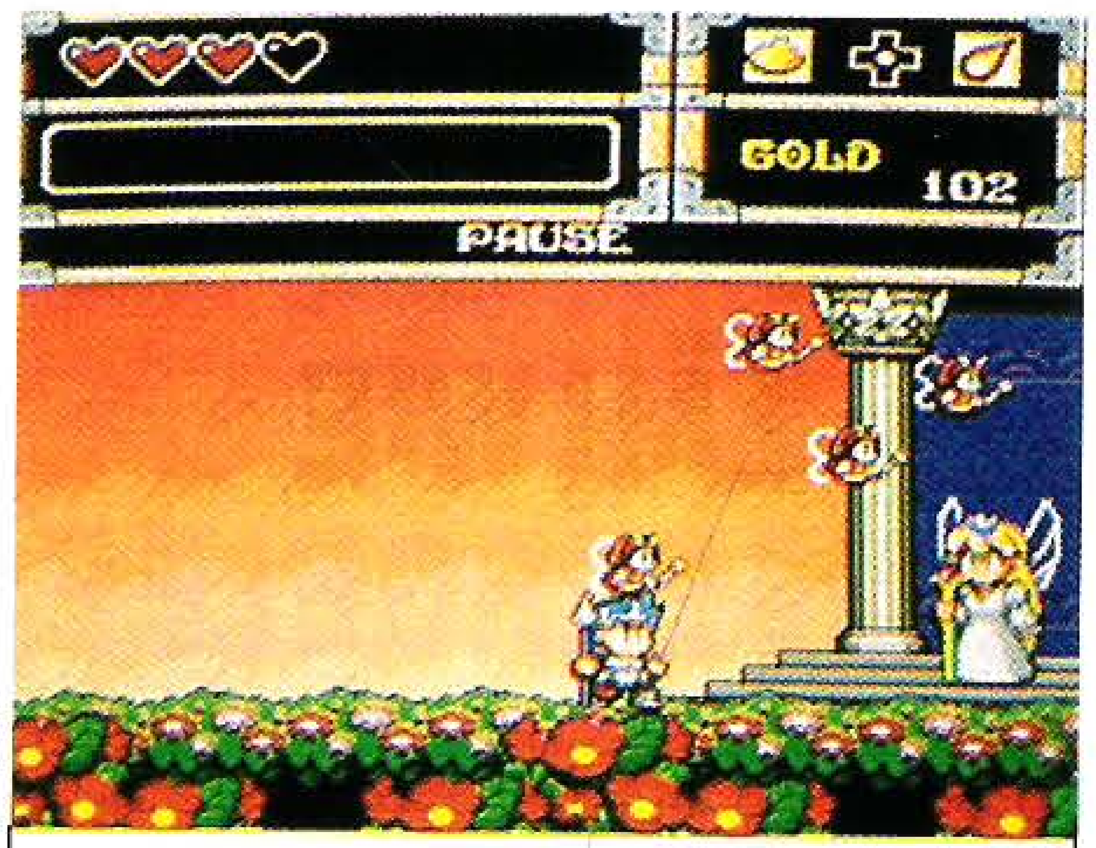


Pilze beim Angriff

Extras gibt's, wie bei allen Spielen dieses Genres, natürlich auch zu kaufen. Sonderlich schwer ist dieses Spiel bis auf die Endgegner nicht. Alle Gegner lassen sich viel zu einfach besiegen. Auf die Dauer gesehen kann Wonderboy nicht sonderlich motivieren, da der Spielablauf sich eigentlich nicht groß ändert.

Technisch gibt's nicht viel auszusetzen. Ein dezentes Ruckeln hier und da.

»OHNE JAPANISCH LÄUFT NICHTS«



Kein Spiel ohne Fee

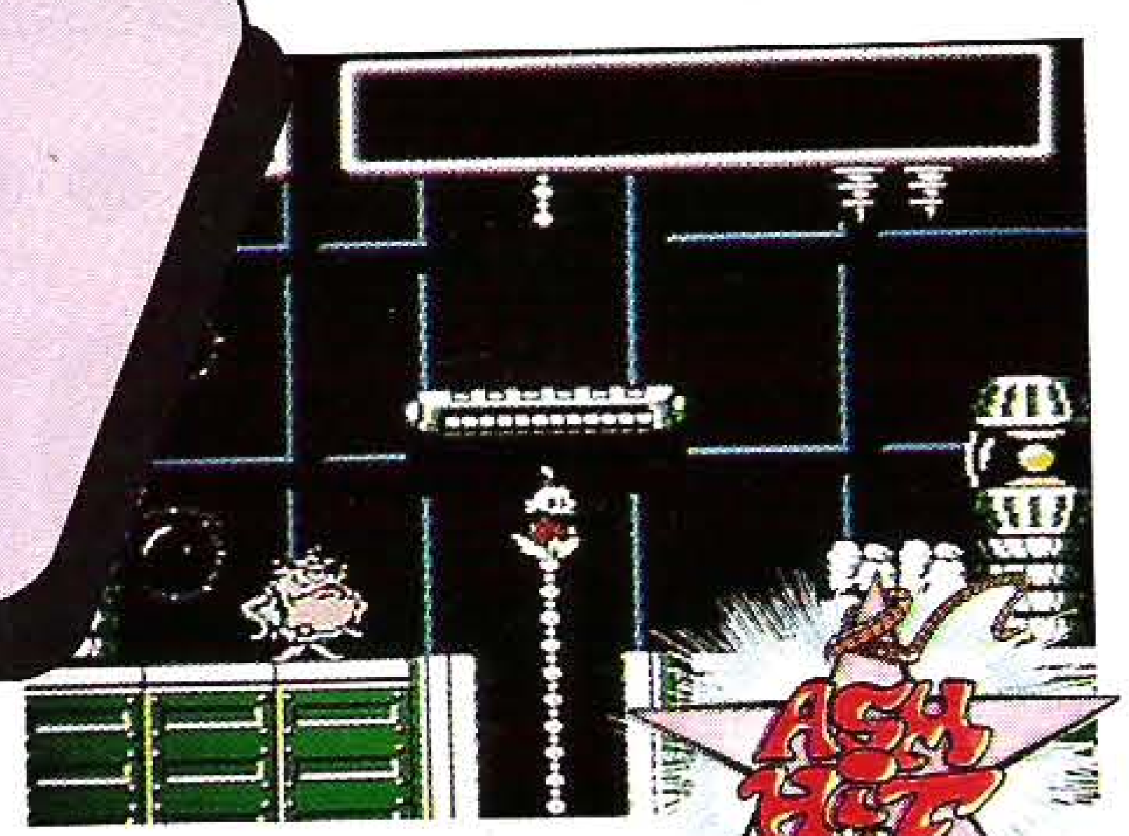
Die Grafik sieht ein bischen nach PC-Engine aus und der Sound könnte auch genausogut im Kaufhaus laufen. Alles in allem höchstens Durchschnitt, auf den man angesichts der Sprachbarrieren aber doch verzichten sollte. Vielleicht kommt ja noch irgenwann eine europäische Version.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

Konsolen



Ente im Weltall ...

Titel: DUCK TALES, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller: Capcom, Muster von:** Theo Kranz Versand, 8700 Würzburg.

Mit Pogo-Stock & Bürzel

Geld macht zwar nicht glücklich, aber es beruhigt – allerdings nur dann, wenn man es besitzt. Und da es für Onkel Dagobert nichts schlimmeres als herrenlose Reichtümer gibt, macht er sich in Duck Tales von Capcom auf die Suche nach denselben. Sein Weg führt ihn durch die unterschiedlichsten Regionen der Erde, doch neben Exkursen zu Amazonas und Himalaya, Transsylvanien und Afrika steht auch eine Reise auf den Mond auf dem Programm. Überall gibt es Diamanten zu finden, die teilweise in Truhen oder unter Steinen versteckt sind oder nach dem Verprügeln der zahlreichen Gegner zugänglich werden. In jeder Region gibt es einen besonders wertvollen Schatz, der allerdings auch von einem besonders fiesen Endgegner bewacht wird. Zusätzlich gibt es auch noch kleine Extraaufträge, wie etwa die Befreiung der Sippschaft aus den Händen lokaler Bösewichter, in Bonusleveln kann die raffgierige Ente zusätzlich Diamanten scheffeln.

»Da fliegen die Federn: Onkel Dagobert als Jäger des verlorenen Schatzes.«

Die Schatzsuche selbst geht dann in klassischer Jump-and-Run-Manier vonstatten, lästige Gegner oder Hindernisse kann der wackere Enterich mit gezielten Stockschlägen aus dem Weg räumen. Der Stock kann auch als Pogo-Stock verwendet werden, um besonders weit zu springen. Man braucht zwar etwas Übung bis man diese Technik beherrscht, aber ohne sie läuft nichts. Die Spielidee selbst ist zwar nicht sonderlich genial, das Spiel selbst besticht jedoch durch seine Gestaltung. Die Figuren sind liebevoll gezeichnet, die einzelnen Level groß angelegt und abwechslungsreich, der Sound gehört mit zum Besten, was bislang auf dem NES zu hören war. Geübten Mario-Spielern wird die Hüpferei wohl zu einfach erscheinen, es lohnt sich aber durchaus, mal einen Blick zu riskieren. ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

ZÄH WIE HIMBEERGELEE

Titel: GOMOLA, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** UPL, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.



Sehr einfallslos: Die Sprites von Gomola.

Für alle, die neben dem Gameplay gern alle möglichen anderen Sachen erledigen, hat das japanische Softwarehaus Upl das perfekte Ballerspiel geschaffen: Gomola. Beispielsweise könnte man sich, während der Kampf mit dem ersten Endgegner stattfindet, einen schönen heißen Kaffee holen. Oder man erledigt beim Durchfliegen der ersten Stage die Mathe-Hausaufgaben. Das geht hervorragend, weil der Spielablauf so langsam ist, daß das Board mühelos mit einer Hand bedient werden kann. Ist das nicht absolute Spitze?!?

Zu allem Überfluß scheint es so, als habe man sich an so ziemlich allen schon existierenden Ballerspielen orientiert, aber so gut wie alles ist schlecht umgesetzt. Die Steuerung ist ebenfalls völlig danebengeraten. Das Raumschiff reagiert auf die Befehle wie ausgelutschtes Kaugummi, das an einem Schuh klebenbleibt.

Obwohl man zugeben muß, daß die Idee der Waffenausstattung gar nicht mal soooo schlecht ist, wäre sie technisch nur besser ausgeführt. Mit Knopf A wird erst einmal 'normal' geballert. Mit B kann auf ein Fadenkreuz umgeschaltet werden, womit dann ganz gezielt schwierige Objekte beseitigt werden können. Das Raumschiff selbst ist dabei jedoch bewegungsunfähig.

Steuerung hin, Steuerung her, vergeßt es einfach. Mit einem Thunderforce III seid Ihr zum gleichen Preis unvergleichbar besser bedient. ■

sat

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

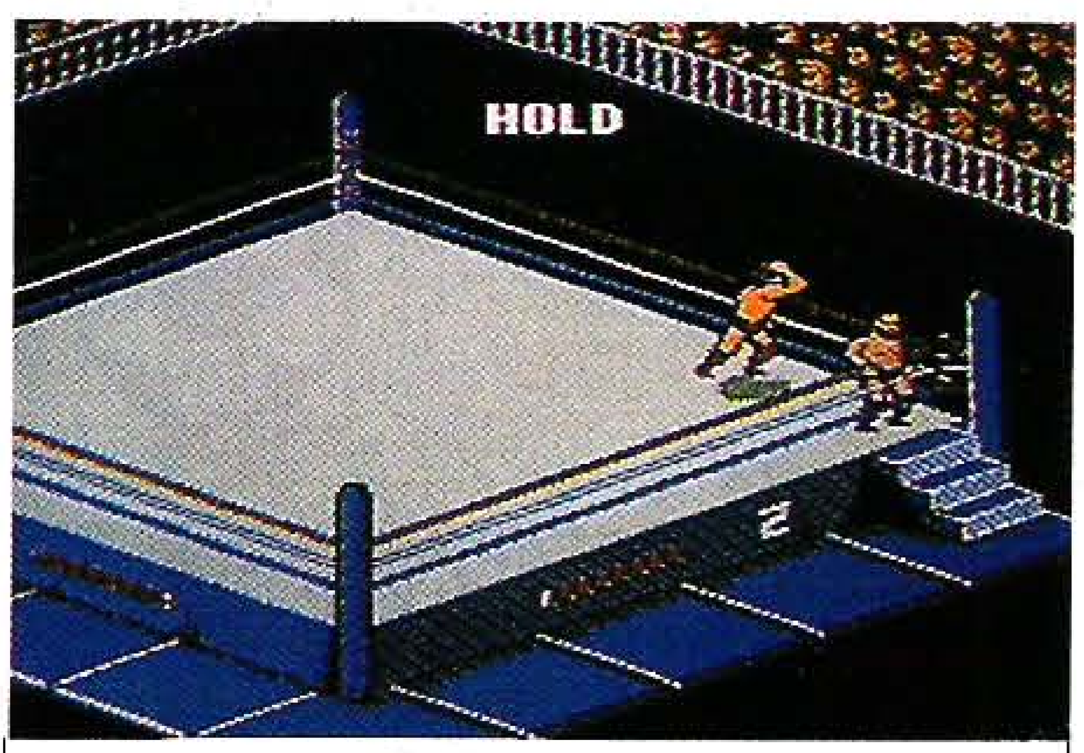
Konsolen



FAST WIE IM FERNSEHEN...

Titel: WRESTLEMANIA, System: NES, **empf. VK-Preis** ca. 120 Mark, **Hersteller:** LJN Ltd., **Muster:** Theo Kranz Versand, 8700 Würzburg.

Was zieht allabendlich Millionen von Amerikanern (und auch einige Europäer) vor den heimischen Fernsehschirm? Was hat mehr Action als eine Massenkarambolage auf der Autobahn und läßt die Menschen mehr ausflippen als ein Beatleskonzert anno 1960 (oder wars '61)? Die Antwort: Wrestling!



... und haarscharf vorbei ...

Hierzulande auch bekannt unter der Bezeichnung *Catchen* , und genau darum geht es bei WWF Wrestlemania Challenge aus dem Hause LJN Ltd. Dieses Spiel, das von der World Wrestling Federation abgesegnet wurde, bietet acht Original-Catcher aus den amerikanischen Titelkämpfen mit ihren eigenen Stärken und Schwächen. Von Hulk Hogan, Big Boss Man über Hacksaw Jim Duggan bis zum Ultimate Warrior sind alle bekannten Catcher vorhanden, die man aus der Glotze kennt.

Auch im Ring geht es mehr als realistisch zu. Neben den bekannten Schlägen und Tritten gibt es natürlich die gefürchteten Schmetterschläge, mit denen man einen am Boden Liegenden so richtig schön die Knochen weichklopfen kann. Selbst die Sprünge von den Eckpfosten und der Kampf außerhalb des Rings hat man nicht vergessen. Allerdings sollte man sehen, daß man innerhalb des Zeitlimits wieder in den Ring kommt, ansonsten wird unser Recke disqualifiziert und scheidet von der Weltmeisterschaft aus.

Der doch recht gute Spielablauf wird außerdem durch die recht flüssig scrollende Grafik und den Sound unterstrichen. Apropos Sound, für jeden einzelnen Catcher gibt es eine eigene kleine Hymne, wie man das auch von den WWF-Kämpfen in der Glotze kennt. Wenn mich nicht alles täuscht, sind es auch noch die Original-Melodien. Kurz und gut, ein prima Catchspiel, mit großer Realitätsnähe und guter Ausnutzung der NES-Hardware. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	9

»PRIMA«

BLINDFLUG

Titel: MASTER OF WEAPON, :Ü2-System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Eine mäßige Ballerei bietet Master of Weapon der Firma Taito. Das Game zeigt sich in sehr düsteren Farben, ja man könnte fast sagen Tarnfarben. Die Gegner sind recht einfallslos gestaltet, die Waffen nicht gerade etwas Überwältigendes. Das gleiche läßt sich von den Explosionen behaupten.



Der zweite Endgegner

Gut, die Welt hat sicher schon Schlechteres gesehen, dennoch ist Master of Weapon die Kohle nicht wert. Keine neuen Elemente, ziemlich mittelmäßig öde eben. Der Schwierigkeitsgrad ist dreifach verstellbar, und die Zahl der Leben läßt sich bis auf sieben erhöhen.

Man fliegt mit über Straßen und Felder und soll Flugobjekte abschießen und Bodenstationen mittels Abwurf von Bomben zerstören. Hierbei können Unmengen von Extras aufgesammelt werden. Generell stehen Normalschuß und zwei verschiedene Arten von Bomben zur Verfügung.

Ab und zu taucht dann ein nicht all zu fieser Endgegner auf, und das war dann auch schon alles. Das absolut Übliche eben. Von Zeit zu Zeit tauchen soviele Gegner auf dem Screen auf, daß es doch recht unübersichtlich wird. Ein Wirrwar von Schüßen, Bomben und Flugobjeketen, die jedoch mit den richtigen Waffen recht einfach aus dem Weg zu schaffen sind.

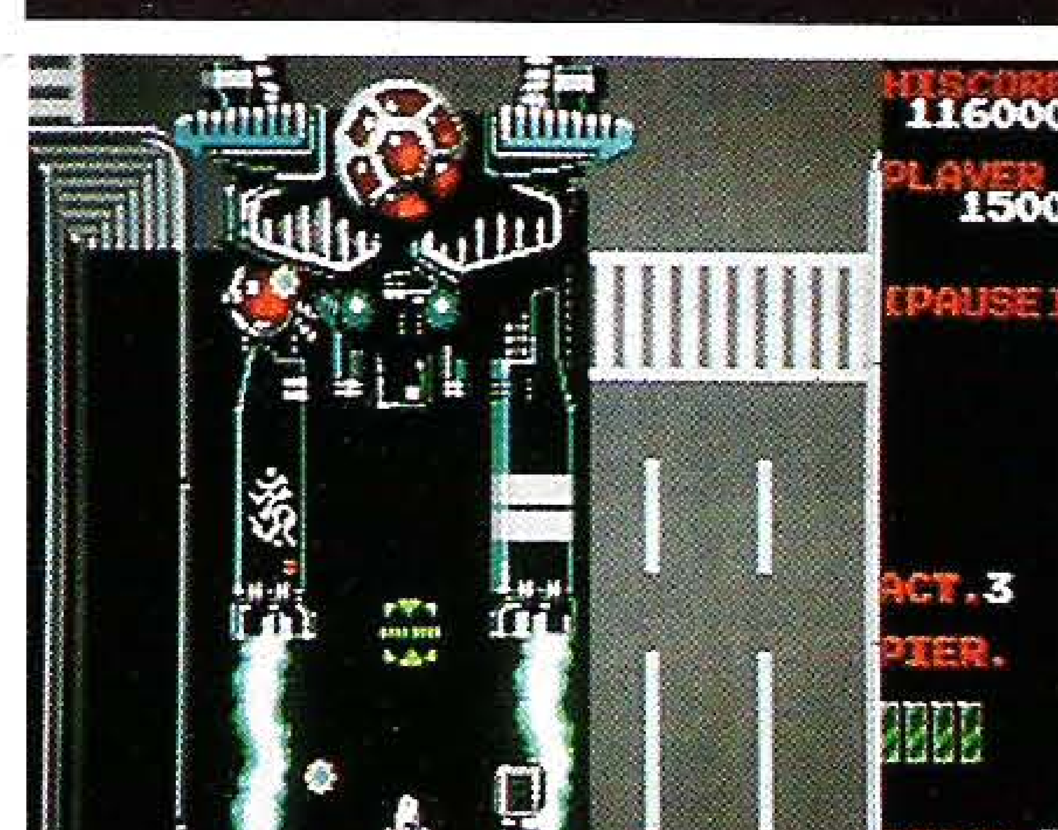
Wie man sicher schon dem Text anmerkt, hat mich Master of Weapon nicht gerade fasziniert. Kein Wunder, denn ich habe gerade den Test von Apidya (super, klasse, spitze, erste Sahne) hinter mir. Da kommt dieses Game bei weitem nicht mit. Bräuchte es auch nicht, wenn Apidya nicht für den Amiga wäre.... ■

sat

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«



Hier wird's eng ...

Konsolen



Auf zur Knochenbrechertaktik!

Titel: MIKE DITKA POWER FOOTBALL, **System:** Mega Drive **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Ballistix/Accolade, USA, **Muster von:** Accolade, London, England.

HART ABER HERZLICH

Nunmehr zum dritten Mal geben sich die großen, kräftigen Kerls mit Schulterpolster und Helm, die einem seltsam durch die Luft fliegendem ovalen Etwas hinterherlaufen, auf dem Mega Drive die Ehre. Mike Ditka Power Football heißt die neueste Simulation dieses harten Sports und stammt von Ballistix.

Mike Ditka - in Deutschland sicherlich kaum ein Begriff - ist Teamchef der *Chicago Bears* und in den Staaten eine Persönlichkeit wie bei uns 'Kaiser Franz'.

Leider kann das Programm dem 'großen' Namen nicht ganz gerecht werden. Die Grafik ist im Vergleich zum bereits etwas älteren *John Madden Football* nicht gar so übersichtlich und flüssig. Ebenfalls nicht so flott ist der Spielablauf, zumindest komme ich mit dem JMF wesentlich besser klar.

Ein Play-off-Modus sorgt für spielerische Kurzweil, Anfänger können unter 'ermäßigten' Bedingungen gegen Mike ankämpfen. Digitalisierte Sprachausgabe, für die NFL-Schiri *Jim Tunney* seine Stimme hergab, sorgt für die richtige Football-Atmosphäre.

MDPF ist einer der besten Vertreter seines Genres, kann sich gegen *John Madden Football* jedoch nicht durchsetzen, welches sich einfach besser spielen läßt. Football-Fans sollten jedoch nicht auf Knochenbrüche 'auf Probe' verzichten, sprich: auf alle Fälle einmal probespielen. Gut ist es allemal. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	8
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«



Weiß am Zug.

Titel: SEGA CHESS, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, Japan **Muster von:** Virgin, 2000 Hamburg 26.

MATT IN 5 ZÜGEN

Mit Sega Chess kommen nun auch Konsolenbesitzer in den Genuß, einen ständigen Schachpartner zu haben. Allerdings bezieht sich die Anleitung hauptsächlich auf die Funktionen des Programms und kaum auf die Spielregeln. Sie empfiehlt einem, ein Lehrbuch für Anfänger anzuschaffen (!). Wer natürlich schon Schachkenntnisse besitzt, kann sofort einsteigen.

Dabei hat man die Qual der Wahl, ob man gegen den Rechner oder einen Freund spielen möchte. Wer nur zuschauen will, kann auch das Mega Drive gegen sich selbst spielen lassen. Natürlich gibt es verschiedene Schwierigkeitsstufen, was sich - wie bei fast jedem Schachcomputer - auf dessen Zeit zum Nachdenken auswirkt.

Ein Icon läßt jedoch zu, daß man die Maschine zum sofortigen Handeln zwingen kann. Nachteil: Wenn der beste Zug bis dahin nicht gefunden ist, werden Fehlzüge einkalkuliert - und begangen!

Selbstredend ist auch daran gedacht worden, einen Modus einzubauen, der das Lösen von Problemstellungen ermöglicht, auch eine Hilfefunktion ist integriert. Außerdem lassen sich Züge beliebig zurücknehmen und wieder setzen, so daß man jederzeit an einer früheren Stelle des aktuellen Spieles wieder einsteigen kann.

Zwei- oder dreidimensionale Bildschirmdarstellung und Sprachausgabe (kann abgeschaltet werden) sind weitere Features des Programmes. Was mir persönlich nicht gefällt, ist die farbliche Darstellung des Spielfeldes - rot-weiß mit blauen und beigen Spielfiguren. Aber das ist Geschmackssache.

Wer beides, Computer und Konsole, sein eigen nennt, sollte wegen des doch erheblichen Preisunterschiedes ein Schachprogramm für seinen Rechner zukaufen (es gibt genug gute und bessere). Oder noch besser: die gute Partie Schach mit Figuren zum In-die-Hand-nehmen. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	3
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

HUNDE-FÄNGER/KATZEN-JAMMER

Titel: SCRAPYARD DOG, **System:** Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari Deutschland, 6096 Raunheim.

Stellt Euch vor: Ihr geht, nichts Böses ahnend, mit Eurem 'Doggy' spazieren, und urplötzlich taucht ein Hundefänger namens 'Mr. Big' auf. Dieser hat nichts besseres zu tun, als sich den Hund zu schnappen und abzuhauen. Gemein, nicht? Aber mutig wie Ihr seid – oder auch nicht – schwingt Ihr die Hufe und nehmt die Verfolgung auf, um den Vierbeiner zu retten. Der Weg führt Euch über das Gelände eines Schrottplatzes, auf dem viel Müll herumliegt. Bösgesinnte Tiere wie Vögel, Mäuse usw. sollten schnell mit einem Flummi – oder was auch immer das darstellen soll – abgeschossen werden. Das Berühren mit ihnen kostet nämlich jeweils ein Leben.



Viel Tier – wenig Spiel

Nach jedem erfolgreich absolvierten Level bekommt der Kleine einen Zeit-Bonus für die verbliebenen Sekunden gutgeschrieben. Geldsäcke, die hin und wieder auf dem Gelände zu finden sind, bringen ebenfalls Punkte.

Spielerisch bietet Scrapyard Dog kaum Abwechslung. Man hüpft, man schießt – das ist alles. Zwar bieten andere Programme gleichen Genres auch nicht mehr, doch wissen diese es immerhin besser zu verpacken, sprich: ansprechendere Grafik, besseren Sound, wesentlich mehr versteckte Überraschungen und, und, und.

Scrapyard Dog bietet von all diesen Zutaten reichlich wenig. Ein Katzenjammer! ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	4
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

DIE BALLER-MASCHINE

Titel: ROBOTRON 2084, **System:** Atari Lynx, **Preis:** 60 Mark, **Hersteller:** Shadowsoft/Williams, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Diejenigen unter Euch, die schon etwas länger mit Computern, Konsolen etc. zu tun haben, werden sich sicherlich noch an einen Veteran namens ROBOTRON 2084 erinnern. WILLIAMS hat das Ding seinerzeit mit Erfolg in die Arkaden gebracht.

Der Mensch hat das perfekte Lebewesen erschaffen, das ihn aufgrund seiner eigenen Fehlerhaftigkeit nun vernichten will – man hat ja sonst keine Probleme. Das stellt sich so dar: In der Mitte des Screens startet unser genverunfallter Übermensch, umzingelt von unfreundlichen Robotrons, die alle unseren Löffel haben wollen. Um das zu verhindern ballert man wie irre in die Menge. Immer wieder mal 'rettet' (berührt) man einen Mami-, Papi- oder Mikey-Mensch, wodurch das Punktekonto aufgestockt wird. Alle soundsoviel Punkte bekommt man ein Extraleben, und der Hintergrund ist schwarz. Das ist auch gut so, denn die Übersicht verliert man in den höheren Levels schon früh genug. Die Soundeffekte während des Spiels hat man vom Automaten gesampelt, während einen die Musik an die Ufer der Wolga versetzt – akzeptabel.



Ballern bis die Roboter krachen.

Alles in allem gibt das Spiel aber nicht sonderlich viel her – das Konzept ist einfach schon ein bisserl überholt, da helfen auch einstellbarer Schwierigkeitsgrad und verschiedene Steuerungen nichts. Absolute Baller- und Oldie-Freaks wird dieser Release sicherlich freuen, Greenhorns sollten aber besser die Finger davon lassen. ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

DIE PIZZA-MONSTER SIND ZURÜCK

Titel: TURTLES II, System: NES, **empf. VK-Preis** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Konami, **Muster:** Theo Kranz Versand, 8700 Würzburg.

Was ist grün, geil auf Pizza und stinkt nach Fisch? Genau, die Teenage Mutant Ninja Turtles, gut erkannt. Und genau dieselben wurden mal wieder versoftet. Ein paar Monate nach dem Kinostart gibt es die TURTLES II auf dem NES zu bewundern.

Aber um was geht's eigentlich? Der böse Shredder hat die Müllzerkleinerer-Session vom ersten Teil überlebt und versucht nun, an unseren grünen Freunden Rache zu nehmen. Dazu hat er sich eine wilde Schlägertruppe aus dem ganzen Universum (?) angelacht und auch noch April O'Neil entführt.



Ouch, immer vor den Latz.

Also macht sich einer der vier Turtles (oder auch zwei, je nachdem ob man sich im Ein- oder Zweispieler Modus befindet) auf den Weg durch die fiesen zehn (ja, genau zehn!) Level um die Freundin zu befreien. Jeder Level strotzt nur so vor feindlichen Ninjas und anderen kleinen 'Überraschungen', die ganz scharf darauf sind, unseren Helden zu Schildkrötensuppe zu verarbeiten. Dafür liegen aber ab und zu Pizza-Ecken auf der Straße rum, die den Lebenssaft unseres gepanzerten Kumpanen steigen lassen. Hat man sich durch ein Level durchgeprügelt, wartet am Ende ein noch fieserer Gegner, der uns an das Leder will. Die ganze Sache erinnert ein wenig an alte Hau-Drauf-Spiele, wie zum Beispiel *Double Dragon* und ähnliche Sachen. Die grafische Gestaltung ist für das NES wirklich gut gelungen. Die Sprites sind recht groß, sehr gut animiert und sehen obendrein auch noch gut aus (man soll's nicht für möglich halten). Selbst das Scrolling (in vier Richtungen!) ist für NES-Verhältnisse recht flüssig. Bleibt abschließend zu sagen: Cowabunga! ■

lar



Megabillard, oder was?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

ES WERDE LICHT...

Titel: ARCUS ODYSSEY, **Sytem:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Renovation Inc., Los Gatos, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Vor unzähligen Jahren gab es eine gewaltige Konfrontation zwischen den Mächten des Lichts und der Finsternis, verkörpert durch die Prinzessin Leaty und die böse Zauberin Castomira. Zwar gelang es, die Finsterlinge einigermaßen in ihre Schranken zu verweisen, einige Anhänger der Zauberin überlebten jedoch und hofften gemäß einer Prophezeiung, nach 1000 Jahren und 1000 Vollmonden die Macht des Bösen wieder herstellen zu können. Den Grundstein dafür haben sie bereits gelegt, und das Schwert von Leaty verschleppt, jene einzige Waffe, die Castomira gefährlich werden könnte. Woraufhin im Lokalanzeiger ein Inserat „Held gesucht" veröffentlicht wurde und sich gleich vier Krieger mit unterschiedlichen Fähigkeiten meldeten, um die Labyrinthe zu durchstreifen.

Soweit die Geschichte von ARCUS ODYSSEY, dem neuesten Produkt aus dem Hause RENOVATION. Der Rest der Geschichte ist mehr Action als Adventure, denn für taktische Feinheiten reicht die Zeit angesichts der Übermacht der Gegner nicht. Dauerfeuer an und durch - das ist die beste Strategie, auch sollte man ein gutes Gedächtnis haben, denn zum Kartenzeichnen dürfte man in der Hektik der Kämpfe kaum kommen. Zwar erschwert diese Tatsache den Einstieg etwas, aber irgendwann kommt der Punkt, an dem man von der (Unter-) Welt von Arcus gefangen ist. Dazu trägt nicht zuletzt die Atmosphäre bei, die das Modul vermittelt: Passende Musiken, übersichtliche Grafiken mit einer Vielzahl von detailliert gestalteten Gegnern, abwechslungsreiche Schauplätze mit immer neuen Aufgaben und Rätseln - eigentlich alles, was man von diesem Genre erwarten kann. Ein Paßwortsystem erlaubt es, Pausen einzulegen, die vier Figuren, aus denen man seinen Helden aussuchen kann, sorgen für etwas Abwechslung. Wer auf Action und Fantasy steht, aber vor einem Zuviel an Baller- oder Rollenspiel zurückschreckt, ist mit dieser Odyssee ganz gut beraten. (Allerdings sollte der Käufer darauf achten, daß er die amrikanische Version erhält, da er sonst vor einer Übermacht japanischer Schriftzeichen kapitulieren müßte.) ■

man





Viel Feind, viel Ehr...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Titel: TROUBLE SHOOTER, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Vic Tokai Inc., USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.



Fliegende Frauen . . .

DER KLEINE PRINZ

Bisher war das Ballern meist dem männlicheren Geschlecht vorbehalten. TROUBLE SHOOTER von VIC TOKAI INC. ändert dies für fünf Level mittlerer Güte plus Bonusendgegner. Das Problem ist, daß irgendein Lauseprinz von einem entstellten Waffenfreak entführt wurde und ein bißchen Larifari drumrum. Madison und Crystal, ihres Zeichens reich und gelangweilt, übernehmen den Job als Teilzeit-Heldinnen, und das geht so: Der Spieler steuert Madison, Crystal spielt mehr oder weniger die Rolle einer *Option* (oder auch *Outrider*, oder wie man es nennen will) und ist somit dreh- und unverwundbar. Während des Spiels kann man durch Aufsammeln verschiedener Items seine Geschwindigkeit erhöhen, das recht spartanische Waffensystem aufbauen, das Spieltempo drosseln sowie seine Lebensenergie auffrischen.

So fliegt man denn gen Prinz und ballert sich durch, doch ehe man sich versieht hat man's auch schon geschafft, die fünf Level (den letzten zusammen mit dem Prinz, der ebenfalls zur Waffe greift) erfolgreich zu absolvieren – der folgende Überraschungsgegner ist etwas gemeiner, aber auch besonders aufsehenerregend.



Die Extra-Stage.

Grafik und Sounds kann man als relativ gelungen, wenn auch stellenweise einfallslos bezeichnen. Die technische Seite ist, von einem dezenten Ruckeln hier und dort mal abgesehen, ebenfalls ok, was dem Game aber auch nicht den richtigen Blubb gibt, den es bräuchte, um wirklich gut zu sein. Schade eigentlich, da so mancher witziger Einfall in dem Programm steckt, oder anders: Man hätte was draus machen können, in dieser Form kann ich Trouble Shooter nur absoluten Ballerfreaks ans Herz legen, und die haben's in einer halben Stunde durchgespielt. ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

EHRFURCHTSVOLL EINGELOCHT

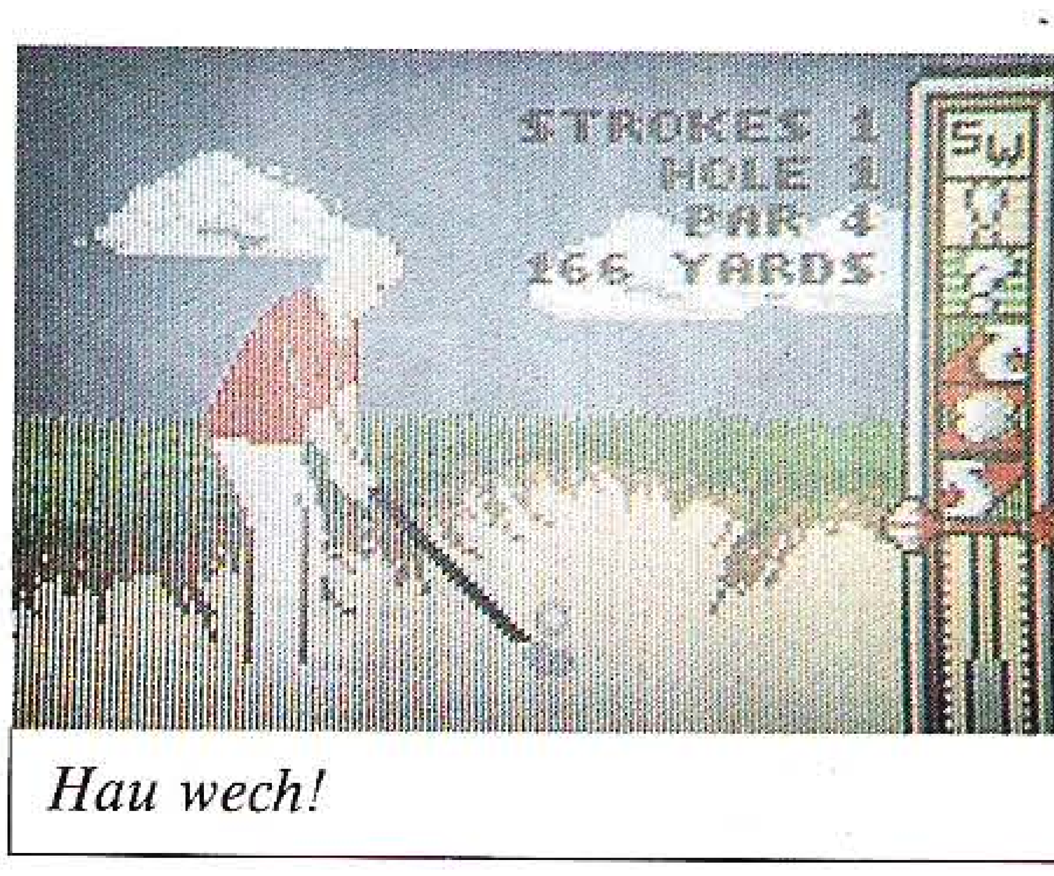
Titel: AWESOME GOLF, **System:** Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari, Sunnyvale, USA, **Muster von:** Hersteller.

Lynx-Besitzern blieben die Freuden des Grünen Sports bislang vorenthalten, doch diese Benachteiligung hat jetzt dank AWESOME GOLF von ATARI ein Ende. Drei Kurse mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad stehen zu Auswahl, die man dank *Comlynx* mit bis zu vier Spielern begehen kann.

Vor dem eigentlichen Spielbeginn darf sich jeder Spieler noch seinen ganz persönlichen Golfer aus einem Angebot von je zehn Damen und Herren aussuchen und sein Handicap einstellen, außerdem kann noch gewählt werden, ob 18 oder neun Löcher gespielt werden, und wie stark der Wind blasen soll. Anschließend ist das Betreten des Rasens erlaubt und der Ball zum Abschlag freigegeben. Spielern mit Handicap steht der Caddy bei der Auswahl des Schlägers und der Ausrichtung des Schlages hilfreich zur Seite, der erfahrenere Golfer muß alles in Eigeninitiative erledigen. Das nett gestaltete Menü zur Auswahl der Schläger ist ständig anwählbar, ebenso die Übersichtskarte des aktuellen Lochs, die beliebig gezoomt und gescrollt werden kann.

Spielerisch vermag das Modul voll zu überzeugen. Die Einstellung der Schlagstärke und -richtung erfolgt auf einfache und übersichtliche Weise, allerdings ist nur eine begrenzte Auswahl an Sonderschlägen verfügbar. Die Möglichkeit, einen Schlag zurück zu nehmen, besteht leider nicht. Auch die technische Gestaltung ist gelungen: Die Grafiken sind farbenfroh, übersichtlich und enthalten immer wieder kleine Überraschungen, die Figuren gut animiert und der Sound stimmt ebenfalls. Zwar ist die musikalische Untermalung nicht gerade das Genialste, dafür gibt der Caddy aber von Zeit zu Zeit kleine Kommentare in digitalisierter Sprache von sich. Das einzige, was man vielleicht noch vermißt, ist eine Pufferbatterie, damit man seine Erfolge speichern oder eine Partie für längere Zeit unterbrechen könnte. Abgesehen von diesem kleinen Manko ist das Modul jedoch ein Muß für alle Golfbegeisterten – nicht nur wegen mangelnder Alternativen, sondern auch wegen des guten Inhalts. ■

man



Hau wech!

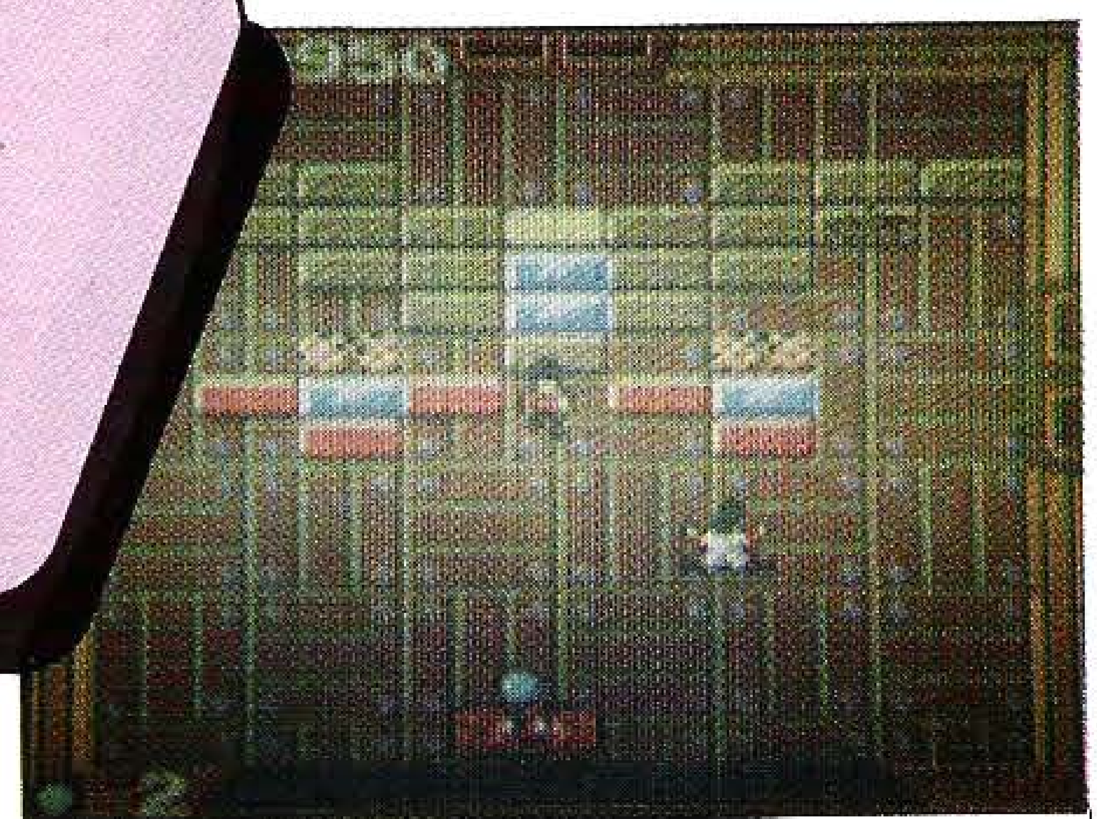
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Konsolen

Titel: WOODY POP, **System:** Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Virgin, 2000 Hamburg 36.



Alle Jahre wieder.

UND NOCH EIN-MAL

Es gibt Programme und Programmarten, die kommen einfach nie in die Jahre. Egal, wie sich die Technik entwickelt, egal wie 'primitiv' die Spiele sind. Sie fesseln den Spieler auch heute noch stundenlang an den Screen. Eines davon ist *Breakout*. Schon zig Jahre auf dem Buckel, werden trotz allem heute noch in gemütlicher Regelmäßigkeit verschiedenste Clones vom Stapel gelassen.

Nun ist das Game Gear an der Reihe, und mit Woody Pop steht uns ein Programm ins Haus, das es in sich hat.

Nach wie vor liegt das Spielziel darin, verschiedene Stein- und diesmal auch Holzblöcke mit Hilfe einer Kugel vom Screen zu fegen. Was sich einfach anhört, ist in Wahrheit gar nicht so simpel, da der Ball mit einem Schläger im Spielfeld gehalten werden muß. Gelingt dies nicht, und der Ball saust vorbei in den Abgrund, wird ein Ball abgezogen.

Diverse bekannte Extras wie zwei Bälle gleichzeitig oder ein Klebeschläger, aber auch Neuerungen, die beispielsweise das 'Loch', in das der Ball immer entwischen will, verkleinern oder vergrößern, sorgen für das nötige Drumherum.

Um das Ganze noch etwas zu erschweren, tauchen nach dem Treffen bestimmter Klötze Roboter oder Spielzeugsoldaten auf. Die Folge: Man sieht sich öfter einmal irritiert!

Woody Pop ist ein netter Clone des legendären *Breakout*, das zwar nichts Weltbewegendes bietet (*Arkanoid* und *Krakout* lassen grüßen), aber lange Zeit zu motivieren weiß. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Titel: DRAGON CRYSTAL, **System:** Sega Master, **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Sega, 2 Hamburg 13, **Muster von:** Hersteller.



Keine Extras beim Teleporter.

IM LABY-RINTH VERLOREN

Was Neugier alles bewirken kann: Als Ihr dem Blick in einen magischen Kristall nicht widerstehen konntet, zog der Euch in eine graue Dungeonwelt mit Teleportern zwischen zahllosen Levels. Nun müßt Ihr Euch Schritt für Schritt zurückfinden. Ein Ei, aus dem später ein Drachen schlüpft, begleitet Euch wie ein Schatten.

Von oben gesehen, schält sich die Landschaft erst heraus, wenn Ihr an Wänden entlanglauft. Dann öffnen sich Gänge und Räume voller Gold, Extras (Schwerter, Rüstung, Zauberstäbe, Spruchrollen, Tränke und Ringe) und Monster. Fast alle Viecher greifen Euch gleich an. Je mehr Gegner Ihr überwindet, desto schneller steigt (automatisch) Euer Rang, und damit die Zahl der Hitpoints und Eure Kampfkraft.

Eure Gesundheit stellt sich nach Kämpfen mit der Zeit wieder her. Leider gibt es keine Speichermöglichkeit, sondern nur ein Continue – bei genügend großem, leider nicht definiertem Goldvorrat. Mit Druck auf den rechten Steuerknopf nehmt Ihr Nahrung und andere Gegenstände auf. Der linke Knopf bringt Euch ins Inventar, in dem Ihr Rüstung anlegen oder Tränke ausprobieren könnt. Dort sind auch Euer Rang, Rüstschutz, die aktuelle Etage und Eure Kampfkraft festgehalten. Ab der vierten Etage gibt es nicht nur wesentlich fiesere Monster als anfangs, sondern auch Geheimgänge, die Ihr durch mehrfachen Druck auf den rechten Knopf findet.

An die Komplexität eines *Golden Axe Warrior* kommt der Drachenkristall zwar nicht heran, macht aber einen Riesenspaß. Schade nur, daß man mangels Speicheroption zu Mammutsitzungen gezwungen ist. Wer also einmal in den verführerischen Kristall blickt, muß viel Zeit mitbringen. Es lohnt sich durchaus! ■

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

TIEFFLIEGER

Titel: F-22 INTERCEPTOR, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** Hersteller.

Willkommen an Bord der F-22 INTERCEPTOR, des modernsten Kampfflugzeugs der ELECTRONIC ARTS Air Force. In vier Regionen der Welt und rund 100 Missionen soll dieser futuristische Abfangjäger seine Kampfkraft unter Beweis stellen, doch neben dem Material wird auch der Mensch gefordert. Denn trotz modernster Technik ist immer noch ein Pilot nötig, und der sitzt am anderen Ende des Mega Drive und versucht im Eifer der Gefechte den Überblick zu behalten. Das ist nicht ganz einfach, wartet doch ein reichhaltiges Angebot an Gegnern zu Lande und in der Luft auf Zerstörung durch das ebenso zahlreiche eigene Inventar an Waffen. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad verhindert der Bordcomputer Kollisionen mit Mutter Erde, in höheren Leveln muß man sich jedoch um alles selbst kümmern.

Wer genug von den vorgefertigten Missionen hat, kann sich mit einem Designer auch eigene Missionen zusammenbasteln oder sich im direkten Luftkampf mit bis zu vier Gegnern messen. In umfangreichen Menüs läßt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen, auch können verschiedene Blickwinkel ausgewählt werden.

Der Rest ist Action pur: Ziel anvisieren, abschießen und weiterfliegen. Die technische Gestaltung ist solides Mittelmaß: Die Soundeffekte und Musiken sind recht gut gelungen, mit der Optik sieht es allerdings nicht ganz so gut aus. Das Mega Drive ist für die Darstellung dreidimensionaler Vektorwelten nicht unbedingt bestens ausgerüstet, und so ist die Grafik stellenweise etwas ruckelig und die Reaktion auf die Steuerbefehle etwas träge.



Das Ziel vor Augen . . .

Durch den relativ großen Anteil an Actionelementen wird das Spiel seinem Anspruch als Flugsimulator allerdings nicht gerecht: Für einen anspruchsvollen Simulator ist das Teil zu unrealistisch und zu vereinfacht, für ein Actionspiel ist es fast schon wieder zu umständlich zu bedienen. Wenn möglich, sollte man erstmal einige Proberunden vor dem Kauf drehen! ■

man

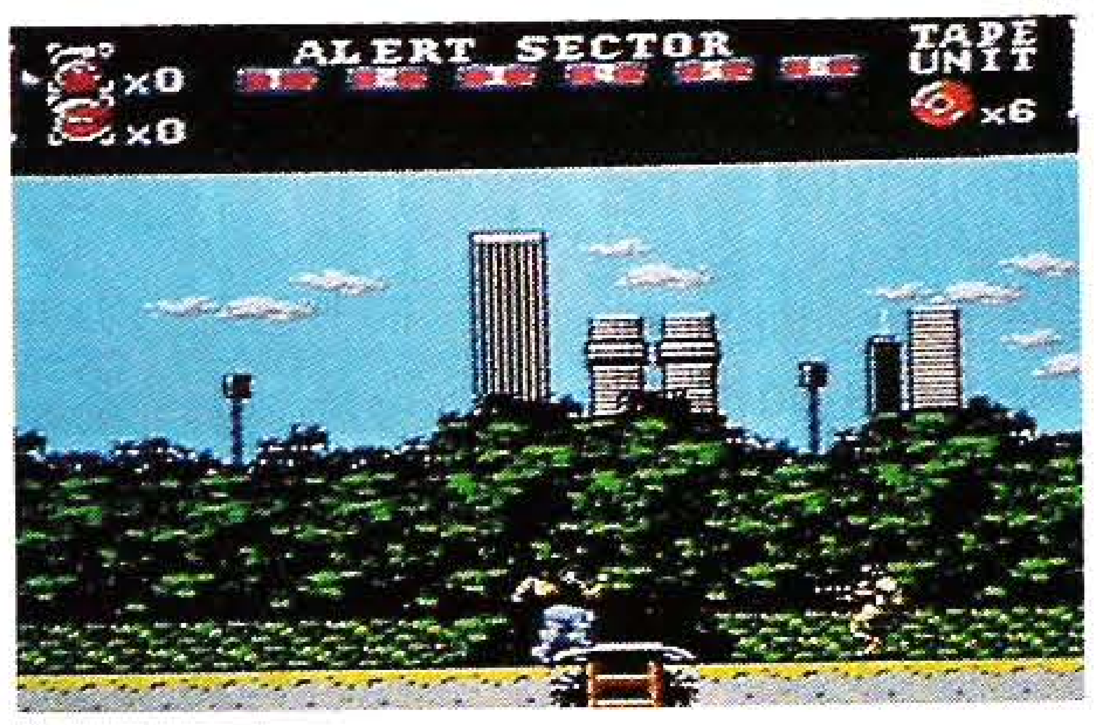
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«



Vorsicht: Superagent „Nova" schlägt mit dem Bumerang zu!



BUMERAMG VON FORMAT

Titel: POWER BLADE, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Taito, USA, **Muster von:** Laguna, 6092 Kelsterbach.

Seitdem es Computerspiele gibt, sind außerirdische Invasionen gang und gäbe. Auch dieses Mal sind garstige extraterrestrische Intelligenzen für den Schlamassel verantwortlich, den es für Euch, mit dem Joystick in der Hand, zu bereinigen gilt. Die bösen Buben aus den Tiefen des Kosmos haben sich an den 'Master Computer' herangemacht, der im Jahre 2191 alle technischen Vorgänge auf der Erde steuert, und dessen sechs Datenbänke ausgeschaltet. Ein Job für Nova, Superagent, Bumerang-Spezialist und knochenharter Einzelkämpfer.

Es gilt sechs Datenbänke einzuschalten, sprich sechs Level zu befreien. In jedem der Bereiche sitzt ein Kontaktmann, der den Zugangscode zu den Kernen der Datenbänke besitzt und an Nova weitergibt. Der Bursche muß jedoch erst einmal gefunden werden, denn die horizontal scrollenden Schauplätze sind mannigfaltig und durch Türen und Leitern labyrinthartig miteinander verknüpft. Ist der erste Bereich noch relativ leicht zu durchschauen, wird es spätestens bei der zweiten Datenbank verzwickt. Bevor Nova am Ende eines Bereichs die Datenbank reprogrammieren kann, ist noch der obligatorische Levelwächter zu besiegen, der logischerweise etwas gegen dieses Ansinnen hat.

Glücklicherweise tragen viele der Gegner Bonuspakete bei sich, die Nova mit neuer Energie und besseren Bumerangs versorgen. Richtig nett wird das Heldenleben, wenn es gelungen ist, einen Schutzanzug zu finden, mit dem anständig rumgeballert werden kann.

An sich bietet Power Blade nichts Neues. Viel Action mit leichten Adventureeinschlag, passable Grafik und netter Sound verbinden sich zu einem recht durchschnittlichen Spielerlebnis. Wer jedoch Spiele dieser Machart mag, wird mit Power Blade so manche kurzweilige Stunde verbringen ... ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

IM FADENKREUZ

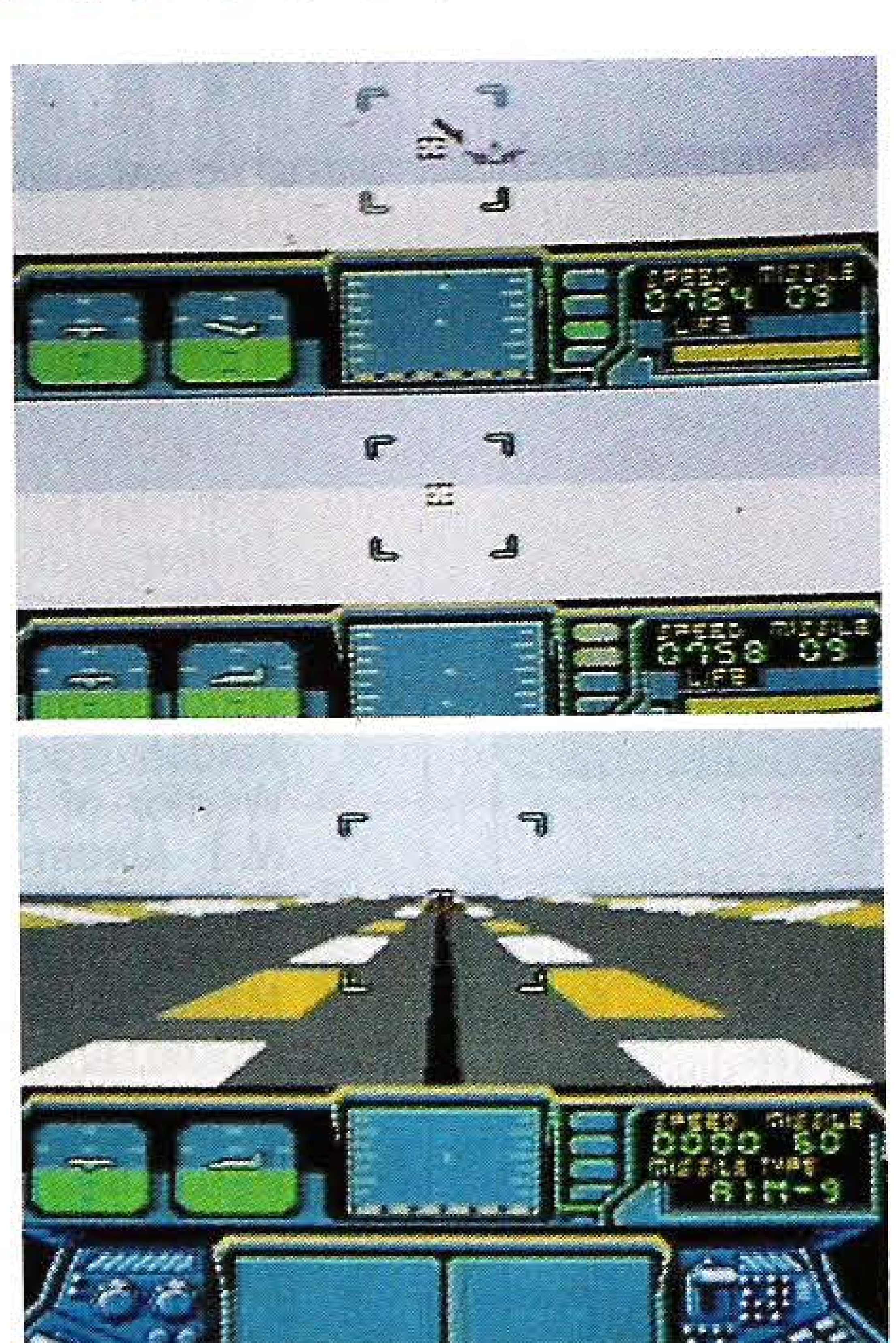
Titel: TOP GUN - THE SECOND MISSION, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** Konami, Frankfurt.

Im Kino ist es noch nicht soweit, doch als Konsolenfassung von KONAMI gibt es bereits Anregungen für eine Fortsetzung des actiongeladenen Air-Force-Abenteuers. Auf Tom Cruise muß bei TOP GUN - THE SECOND MISSION verzichtet werden, doch auch ohne den smarten Sonnyboy gibt es in jeder der Missionen Action satt. Mal müssen feindliche Bomber, mal Flugzeugträger oder U-Boote vernichtet werden.

Das Kampfflugzeug kann vor Spielbeginn mit einer von drei Raketensystemen ausgestattet werden. Je geringer dabei die Treffsicherheit des Systems ist (Größe des Fadenkreuzes), desto höher ist ihre Anzahl beim Beladen. Abgeschossen werden sie mit einem kurzen Doppeltouch auf den ersten Feuerknopf. Wird dieser gehalten, gibt es MG-Feuer. Der zweite Feuerknopf übernimmt dabei lediglich die Aufgabe der Schuberhöhung. Der Flugi selbst läßt sich simpel und ohne jede Absturzgefahr steuern; Loopings und Rollen sind ebenso kein Problem wie ein Durchtauchen mit dem Schubbutton. Die feindlichen Kampfflugzeuge sind auf dem Radar gut auszumachen, können jedoch nur bei richtiger Anwendung aller Flugmanöver vom Himmel geholt werden.

Angesichts der technischen Möglichkeiten des NES darf man kaum einen Geschwindigkeitsrausch beim Spielen erwarten. Doch hat Konami aus den Fehlern des ersten Teils gelernt und Top Gun 2 äußerst spielbar und variabel gehalten. Ein weiterer Pluspunkt: Der Zweikampf-Modus mit manuellem Landeanflug. Ein gutes Stück Software!

■ *msu*



Der Feind im Visier, zum Abschuß bereit (oben).



Und ab geht die Post...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«



STOP! STOP! STOP!

Lust auf Sonne, Meer, Strand, coole Drinks heiße Discos?

NA KLAR?

Dann beantwortet schnell die folgende Frage:
An wievielen verschiedenen Systemen kann man bei HIGH SCORE GAMES die Spiele testen?

---

a) An acht Systemen, b) an zehn Systemen, c) an zwölf Systemen

---

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Tronic Verlag
„HIGHSCORE GAMES“
Postfach 870
3440 Eschwege

Einsendeschluß: 14. Feb. 1992

HIGH SCORE GAMES
Herzogstraße 2 - München 40
0 89/ 344 388

1. Preis: Eine Woche Mallorca für eine Person (Flug und Hotel mit Frühstück)
2. Preis: Ein Game Boy von Nintendo
3.-5. Preis: Je ein Spiel nach Wahl von Sega.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!



Neu in München: HIGH-SCORE-GAMES, Tests an zwölf Systemen möglich!

Titel: NEUTOPIA II, **System:** PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Konsolen



Wo geht es hier hin?

IRGENDWIE UNVERSTÄNDLICH

Laßt mich ein kleines Märchen erzählen: Es war einmal in der fernen Zukunft, daß die Mächte des Bösen von einem kleinen friedlichen Land Besitz ergriffen und fortan die Bewohner terrorisierten. Doch es begab sich, daß ein Held sein Schwert ergriff und sich auf den Weg machte, das Land zu befreien. Er durchwanderte Berge und Täler, Wüsten und Ebenen, stets zum Kampf mit den Schergen des Bösen bereit. Auch Höhlen und Dungeons mußte er kämpfend erforschen, manch wichtiger Gegenstand fand sich dort in einer Truhe. Weit über das Land verstreut fand er Außenposten der Zivilisation, deren Bewohner ihn mit Rat, Unterkunft und Ausrüstung versorgten. Und wenn er nicht gestorben ist, dann kämpft und sucht er noch heute.

Klingt irgendwie bekannt, oder? Es kann sein, daß die Story von NEUTOPIA II, dem neuesten Action-Adventure von HUDSON SOFT für die PC-Engine etwas anders abläuft, aber die endgültige Wahrheit wird dem Durschnittsspieler wohl für immer verschlossen bleiben. Verschlossen hinter japanischen Schriftzeichen, denn nur diese künden von den Taten des Helden – und wer sie nicht zu deuten vermag, bleibt unwissend. Das ist tatsächlich das Einzige, was man an diesem Modul bemängeln kann. Ansonsten stimmt eigentlich alles: Tolle Grafik mit wirklich putzigen Gegnern, ein prima Soundtrack und eine gute Steuerung. Lediglich beim nicht ganz neuen Gameplay muß man ein Auge zudrükken.

Mit etwas Phantasie kann man sich durchaus seine eigene Story zu den Bildern machen und mit etwas Geduld das Modul spielen. Allerdings gehen einem dabei doch zuviel Informationen und Hinweise verloren, so daß irgendwie doch kein rechtes Feeling aufkommt. Schade drum, aber vielleicht sollten wir doch alle noch Japanisch lernen. ■

man



Geheimnisvolle Dungeons ...



Romantische Landschaften ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	siehe Text
Atmosphäre	siehe Text
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

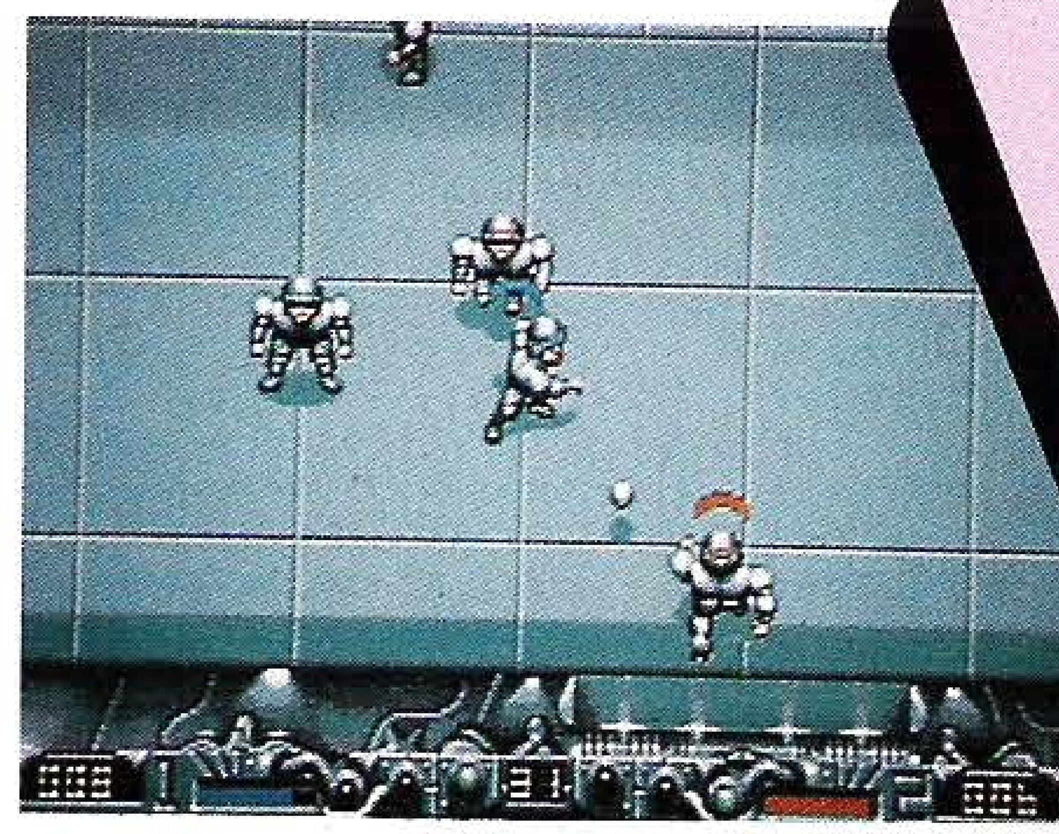
SPEEDBALL 2

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft Ltd., **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Der Spitzenstürmer des roten Teams besitzt den Ball. Kraftvoll stürmt er in seinem gepanzerten Anzug über das gesamte Feld und setzt zum Torwurf an. Da geschieht es: Ein kräftiger Schlag von hinten ins Kreuz läßt in ins Straucheln geraten, er stürzt – Ballverlust, Konter, Tor und Sieg in letzter Sekunde für Brutal Deluxe!

Wem es bei SPEEDBALL 2 nicht zu hart zur Sache geht, der kann solche Szenen nun auch auf dem MEGA DRIVE hautnah nacherleben – in allerhöchster Qualität. MIRRORSOFT hat sich bei dieser Umsetzung, die sich genausogut wie auf dem Amiga spielt und sich durch dieselbe flotte Grafik auszeichnet, redlich Mühe gegeben. Die gleichen Spielmodi sorgen für spielerische Kurzweil, was will man mehr?

hja



Speedball 2 hat auf dem Mega Drive nicht von seiner Härte und Spritzigkeit verloren. Eine klasse Umsetzung.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

SONIC THE HEDGEHOG

System: Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin, 2000 Hamburg 36.

Endlich, die Umsetzung von SONIC THE HEDGEHOG für's MASTER SYSTEM ist fertig!

Die Level sehen in dieser Version etwas anders aus als in der letzten. Um es anders auszudrücken, sie sind stark vereinfacht. Trotzdem geht der Spielspaß nicht verloren. Wenn man bedenkt, was die „olle Kiste" sonst so bietet, kann man nur zufrieden sein.

Das Gameplay läuft recht schnell und ruckelfrei ab, die Steuerung ist exakt. Die Gegner sind nicht ganz so zahlreich, aber immer noch gefährlich. Teilweise sehen auch diese anders aus oder sind zumindest kleiner.

Die Monitore, in denen die Extras versteckt sind, stehen nun meist ganz offensichtlich auf dem Boden. Doch Sonic und der Spaß, den man mit ihm hat, ist der gleiche geblieben.

sat



Für die „alte" Kiste nicht schlecht, was?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«

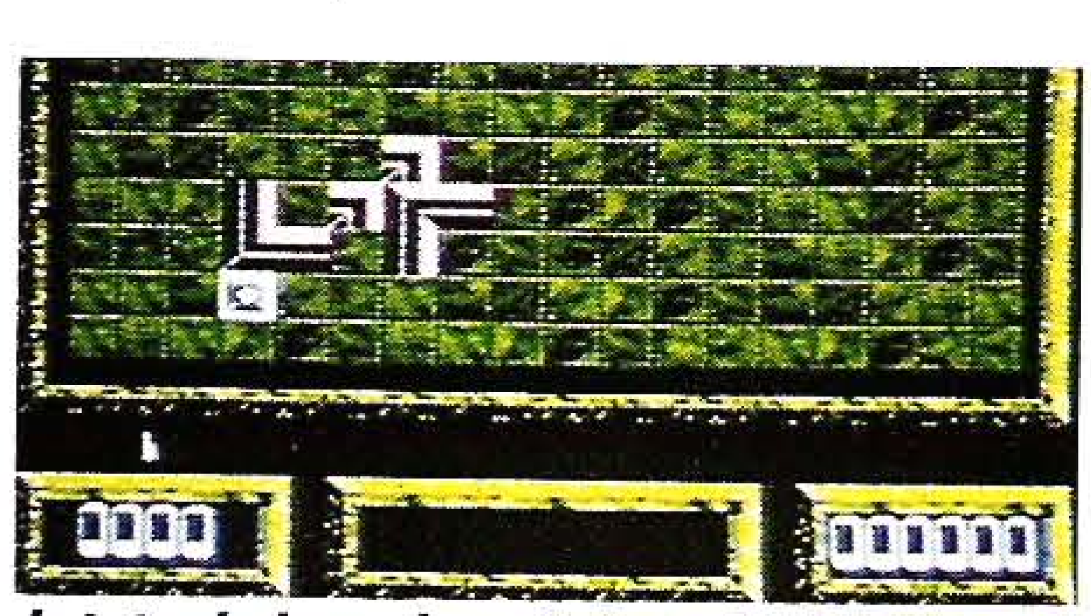
LOOPZ

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** Hersteller.

Knobeln total! Endlich gibt es auch für das NES wieder einmal ein Tüftelspiel, das sich wirklich sehen lassen kann. Auf einem sieben mal achtzehn Felder großen Spielareal müssen unterschiedlich geformte Schienenstücke so abgelegt werden, daß geschlossene Formen dabei herauskommen. Ist es gelungen, mehrere Steine so abzulegen, daß Anfang und Ende eins sind, gibt es, je nach Anzahl der verbauten Steine und der Größe des 'Kringels', Punkte.

Basierend auf diesem Grundprinzip beinhaltet das Modul noch zwei weitere Spielvarianten. Version B spielt sich wie das eigentliche Grundspiel und wartet lediglich mit neuen und raffinierteren Punkteregelungen auf. Variante C präsentiert dem Spieler fertige Kringel, aus welchen der Computer zu Beginn des Spiels Teile entfernt, die dann vom Spieler nacheinander wieder an die richtigen Positionen gelegt werden müssen. Lobenswert: Auch an eine Zwei-Spieler-Option wurde gedacht.

hs



Jetzt wird auch auf dem NES ordentlich „geloopzt".

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

SHADOW OF THE BEAST



Würdet Ihr hier Urlaub machen?

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** 20 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, San Mateo, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Es war einmal ein Kind, das durch die Mächte des Bösen aus den Händen seiner Eltern gerissen wurde. Es wurde zu einem Diener des Bösen und zu einer monströsen Kampfmaschine erzogen, doch eines Tages kam die Erinnerung zurück, und das Kind wandte sich gegen seine Unterdrücker. Es machte sich auf den Weg, um Rache zu nehmen ...

Es war auch mal ein Spiel, das auf dem Amiga für Furore sorgte. Tolle Grafiken und ein tierisch guter Sound überdeckten ein eher fades Gameplay, und so wurde das Programm zu einem Renner. Electronic Arts hat Shadow of the Beast jetzt fürs Mega Drive umgesetzt und damit Durchschnitt produziert. Der Sound ist zwar noch anhörbar, aber nicht mehr ganz so schön wie im Original.

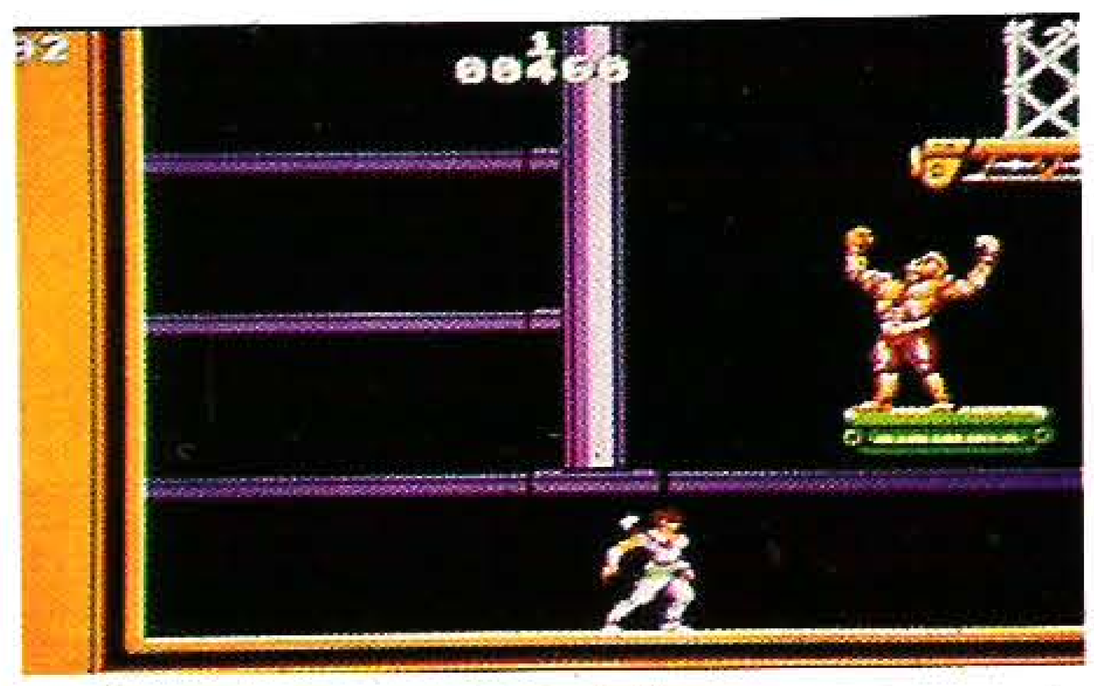
Vom genialen Scrolling ist auch kaum noch etwas übriggeblieben, lediglich am Gameplay hat sich nichts geändert. Daß auch das häßliche T-Shirt nicht im unverschämten Preis enthalten ist, kann man notfalls aber noch verkraften. ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

STRIDER



Nur im Standbild schön ...

System: Sega Master, **empf. VK-Preis:** ca.100 DM, **Hersteller:** Capcom / Sega, **Muster von:** Virgin, 2000 Hamburg 41.

Ein 8-MByte-Modul von 16 auf 8 Bit konvertieren? Das kann doch nicht gut gehen, wie die Umsetzung von Capcoms Strider auf das Master System bestens beweist. Zwar hat man sich redlich Mühe gegeben, aber überzeugen kann das Resultat keinenfalls. Der Sound ist technisch bedingt etwas mager, aber einigermaßen gut umgesetzt. Auch die Optik überzeugt noch, zumindest was die Hintergrundgrafiken und die Sprites angeht. Sobald sich jedoch zu viele von ihnen auf dem Bildschirm tummeln, ist Operation Standbild angesagt, was insbesondere bei den größeren Zwischen- und Endgegnern unangenehm auffällt. Letztere erreicht man auch ziemlich schnell, da die einzelnen Level extrem verkürzt und mit recht wenig Gegnern bestückt worden sind. (So besteht die Wolfsmeute zu Beginn des zweiten Levels nur noch aus einer lausigen Töle.) Alles in allem also ein dürftiges Modul, dessen Fehlen in der Sammlung nicht weiter auffallen dürfte. ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

STARFLIGHT



Wo sind die Gegner?!

System: Mega Drive, **empf VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Hersteller.

Nachdem sich Forscher und Strategen des Weltalls schon vor Jahren auf allen gängigen Computersystemen mit Starflight austoben durften, kommen nun auch Mega-Drive-Besitzer in den Genuß dieses Programms. *Electronic Arts* hat das Programm komplett neu überarbeitet, so daß eine Enttäuschung à la Starflight 2 Amigaversion diesesmal ausgeschlossen ist. Tatsächlich handelt es sich bei der Mega-Drive-Fassung um die bislang beste. Die Grafik hat einen kräftigen Sprung nach vorn gemacht. Das Raumschiff ist größer geworden, die Planetenoberflächen sehen plastischer und farbenfroher aus -sogar Wolkenbänke ziehen über den Planeten und, man höre und staune, die Maschine geht nicht mehr in die Knie, wenn das Schiff in einen Sternennebel fliegt. Der Sound ist für ein Programm dieser Gattung angemessen. Alles in allem hat man sich bei der Umsetzung große Mühe gegeben und Liebe zum Detail gezeigt. Kauf empfohlen. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	9
Spielaufbau	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

XENON 2

System: Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft Ltd., England, **Muster von:** Virgin, 2000 Hamburg 36.



Umsetzung nicht gelungen: XENON 2

Oh, weia, mit XENON 2 – MEGABLAST hat MIRRORSOFT aber kräftig danebengelangt. Auf den ersten Blick sieht das Programm wirklich ordentlich aus, da die Grafiken allererste Sahne sind. Doch bereits nach wenigen Sekunden, wenn ein paar Sprites auf dem Screen sind, wird's unerträglich langsam, wodurch die Spielbarkeit beinahe völlig flöten geht.

Doch es kommt noch viel besser: Sucht einmal nach den Münzen, die bestimmte Gegner normalerweise verlieren. Ihr werdet sie nicht finden. Obwohl in der Anleitung aufgeführt, gibt es weder sie noch den guten, alten Shop, in dem sich allerlei Extras gekauft werden durften. Und ohne Extras wird das Spiel extrem schwierig.

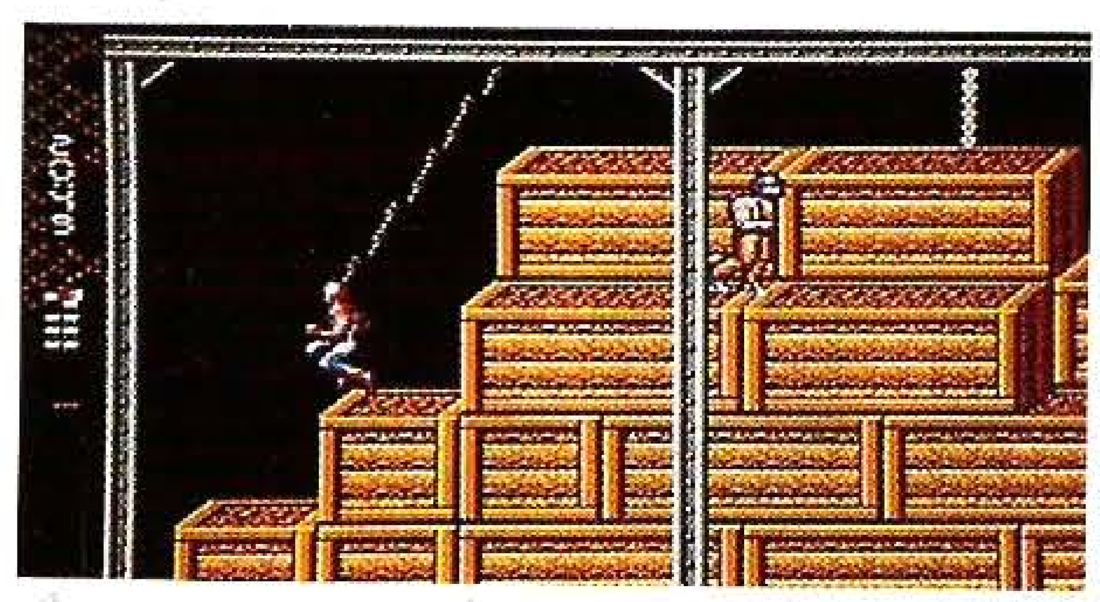
In anbetracht dessen, daß auch der Sound nicht das Wahre ist, kann man getrost von einer peinlichen Umsetzung reden. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	4
»PEINLICH«	

ALIEN STORM

System: Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin, 2000 Hamburg 36.



Spielers Wahl: Erhängen oder abschalten?

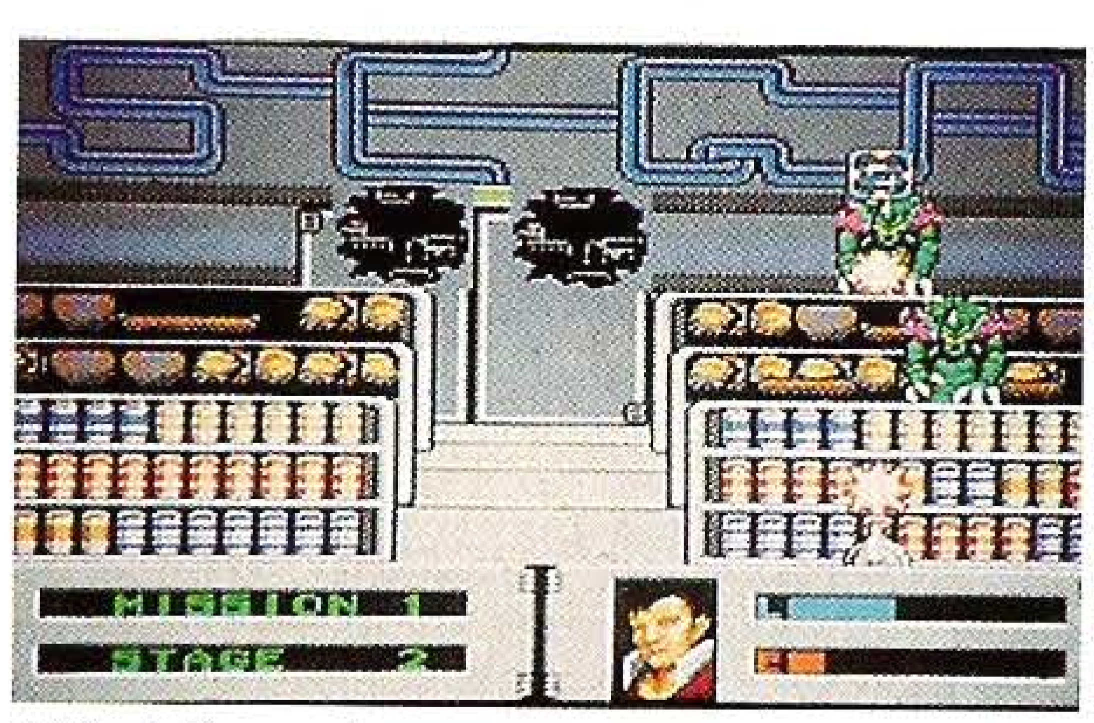
Gnadenlos zur Sache geht's bei ALIEN STORM, einer Neuauflage des berühmt gewordenen Automaten von SEGA. Zunächst veröffentlicht für das Mega Drive, soll nun auf dem Master System die Invasion der außerirdischen Blubberwesen abgezockt werden. Aber mit welchem Erfolg? Wenn nämlich neben den technischen Schwierigkeiten (bedingt durch die eingeschränkten Möglichkeiten des Master Systems) noch Schlampereien im Spielablauf daherkommen, wird es ganz schön ärgerlich. Warum z.B. sind die Levels kürzer geworden? Warum kriechen die Feinde so träge auf den Screen? Wo ist der Battle- und Zwei-Spieler-Modus? Alles Fragen, die wohl nur Sega beantworten kann. Gar schauderhaft wird es, wenn man sich nun überlegt, daß dieses Spiel schon auf dem Mega Drive recht schnarchig war und nun nochmals an Qualität verloren hat. „Mies" ist da noch eine schmeichelhafte Bezeichnung. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	2
»MIES«	

SPIDER-MAN

System: Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin, 2000 Hamburg 36.



Mächtig aufgemotzter SPIDER-MAN

Mammi, der Mann mit dem komischen Kostüm ist da! Wer das ist? Der Briefträger vielleicht? Oder etwa ein Autonomer? Von wegen! Der Welt berühmteste zweibeinige Spinne ist wieder da!

Und das nicht etwa schon in dem zweiten SPIDER-MAN-Abenteuer, nein, sondern nur in der Umsetzung von SEGA für das Master System.

Logisch, daß der Kampf gegen den bösen Wicht „Kingpin" wieder voll entbrennt. Spider-Man muß aber nicht nur die Bombe des Halunken finden, sondern nun auch noch die Öffentlichkeit davon überzeugen, daß er einer von den Good Guys ist. Dafür wurde das Programm in den Levels stark umgekrempelt, der Schwierigkeitsgrad erhöht, eine Fülle von Comic-Zwischensequenzen eingefügt – und das Spiel damit klar verbessert.

Auf dem Mega Drive mag die Grafik detaillierter gewesen sein, aber die Fassung für das Master System glänzt durch hohe Spielbarkeit und viel Abwechslung. Warum nicht gleich so? ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7
»BRAUCHBAR«	

Konsolen



Hier macht selbst die wildeste Rauferei keinen Spaß.

Titel: KABUKI, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Taito Corporation, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

SCHWACHSINNIGE PRÜGELTOUR

Wer so richtig Frust ablassen möchte, der spielt sicherlich mit Vorliebe irgendein Baller- oder Prügelspiel - sofern er keinen kleinen 'B' zur Hand hat. Zwar nicht eigens für solche Situtionen gedacht, aber auch nicht gerade unpassend ist KABUKI, ein neues Beat-'em-up aus dem Hause TAITO.

Wie bereits bei BARE KNUCKLE, so kann auch bei diesem Werk die Feindesschar, welche aus acht verschiedenen Gegnern plus Obermotze besteht, allein oder im Team verkloppt werden. Dabei können unsere Bildschirm-Akrobaten springen, Salti schlagen, treten, schlagen und noch ein paar (wenige) Dinge mehr.

Die Gegner sind leider keine allzugroße Herausforderung, sind die meisten doch sehr dümmlich in ihrem Angriffsverhalten. Dies allein wäre ja noch akzeptabel, doch sind ihre Animationen auch alles andere als gelungen. Die meisten laufen stocksteif durch die Gegend und schmettern drauf los. Nicht besser verhält es sich mit den Endgegnern, die - wo auch sonst? - am Ende eines Levels warten.

Ein paar Extras, nämlich ein Fächer, eine Art Schwert, zusätzliche Energie und eine Schriftrolle versuchen das Spiel etwas attraktiver zu gestallten, doch fällt dies bei der sehr schwachen Grafik, dem mittelmäßigen Sound und der schlechten Animation reichlich schwer. Das Programm spielt sich einfach zu zäh, bietet kaum Abwechslung und ist zudem zu einfach, wenngleich an manchen Stellen auch unfair.

So bleibt Kabuki weit, weit hinter dem vergleichsweise genialen *Bare Knuckle/ Streets of Rage* zurück. Jenes bot tolle Grafik, phantastischen Sound und ein tolles Gameplay zum selben Preis.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

NEWS • NEWS • NEWS • NEWS • NEWS • NEWS

Konsolen news

Nach den vielen Konvertierungen der letzten Wochen wird's diesbezüglich in nächster Zeit wohl wieder etwas ruhiger werden. Doch keine Angst: Dies bedeutet keinen Softwareengpaß, sondern mehr wirklich neue Sachen. Hier alles im einzelnen:

SOFTWARE:

Eine neue Tennis-Simulation soll in Kürze für das **Mega Drive CD-ROM** erscheinen. ERNEST EVANS heißt das Programm mit und um den gelben Ball. Ob es den Klassiker *World Court Tennis* oder das noch bessere *Final Match Tennis* in den Schatten stellen kann, ist allerdings sehr fraglich.

Ebenfalls auf CD kommt SUPER MUSHA ALESTE. Denken wir an den tollen 'Normalo-Teil', so darf doch einigem entgegengesehen werden. Nur für das 'normale' Mega Drive - also auf Cartrigde - kommt wieder eine Metzelorgie, nämlich GOLDEN AXE II. Wenn's auch nur so gut wie das Original wird, kann man sich bereits jetzt drauf freuen.

Freuen werden sich auch alle Fans von PHANTASY STAR, wovon nun der vierte Teil erscheint - allerdings (vorerst) nur auf CD!

Weitere erwartete Module sind: DEATH DUEL (Strategie), RUNARK, SUPER FANTASY ZONE, TASK FORCE HARRIER (alle Action) und TURBO OUT RUN (Cartridge und CD).

Zwei bekannte Titel gibt es mit NINJA GAIDEN und WORLDCLASS LEADERBOARD neben dem neuen AX BATTLE für den **Game Gear**.

Ein mega-heißes Teil wird vermutlich in Bälde zum Kassenschlager schlechthin. Der wohlklingende, vielversprechende Name: PARODIUS - für das **Super Famicom**! Weitere Worte sind hier wohl mehr als nur überflüssig.

Bekanntes trifft man mit DEVIL CRASH, MUSHA ALESTE und JOHN MADDEN FOOTBALL wieder, ebenfalls - zumindest auf anderen Systemen - glänzende Programme.

Für die anderen Systeme wird's mit Sicherheit auch noch einiges geben. Was und wann genau vermag ich jetzt aber noch nicht sagen zu können. Alles weitere dann in der ASM 3/92. Ciao, Euer

A-MAN

TOP TEN

1. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
3. Bare Knuckle (Mega Drive, Sega)
4. Super Ghouls 'n Ghosts (Super Famicom, Capcom)
5. Quack Shot - Starring Donald Duck (Mega Drive, Sega)
6. Toe Jam & Earl (Mega Drive, Sega)
7. Final Match Tennis (PC Engine, Human Creative)
8. NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)
9. GG Shinobi (Game Gear, Sega)
10. Bonk's Adventure 2 (PC Engine, Hudson Soft)

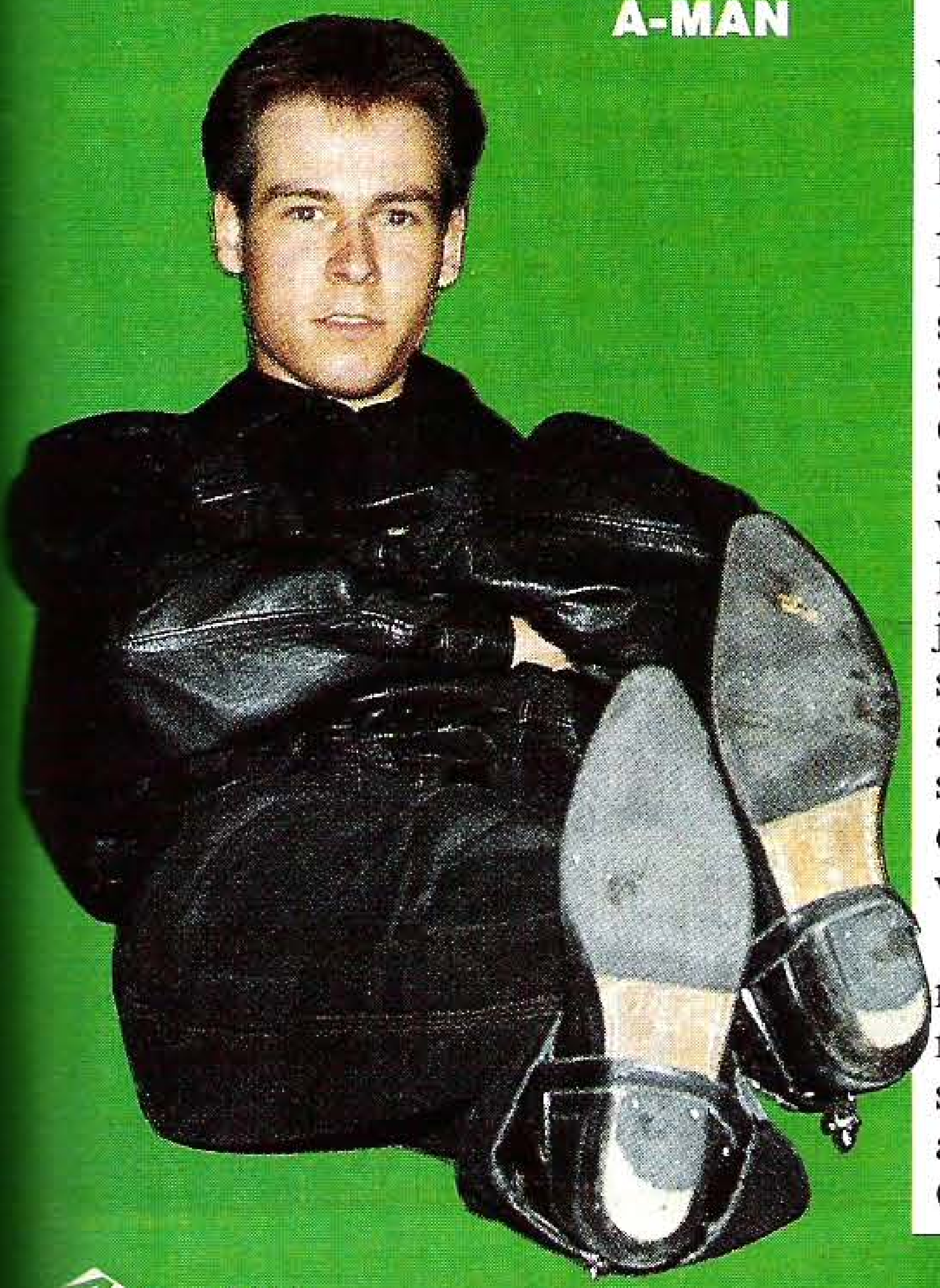


BAUMSCHUTZ IM WUNDERLAND

Abenteuerlich ...

... sind die Wege der Game-Boy-Software geworden. Nicht nur, daß diesen Monat der Nachfolger des Knallers FINAL FANTASY LEGEND nebst FINAL FANTASY ADVENTURE (!) erschienen, welche Abenteuer pur bieten, nein, auch einen astreinen Organizer für den 'Kekskasten' werdet Ihr auf den folgenden Seiten finden. Damit seid Ihr für alle Termine gerüstet ... Ob das Teil etwas taugt, wird Euch 'Kollesche Mischael' verraten. Übrigens wird es auch noch Fremdsprachen-Übersetzer für den GB geben! Unglaublich, aber wahr und mit Sicherheit ein gutes Argument zum Game-Boy-Kauf, sofern dafür die Eltern noch zuständig sind.

Tschüs, Euer
A-MAN



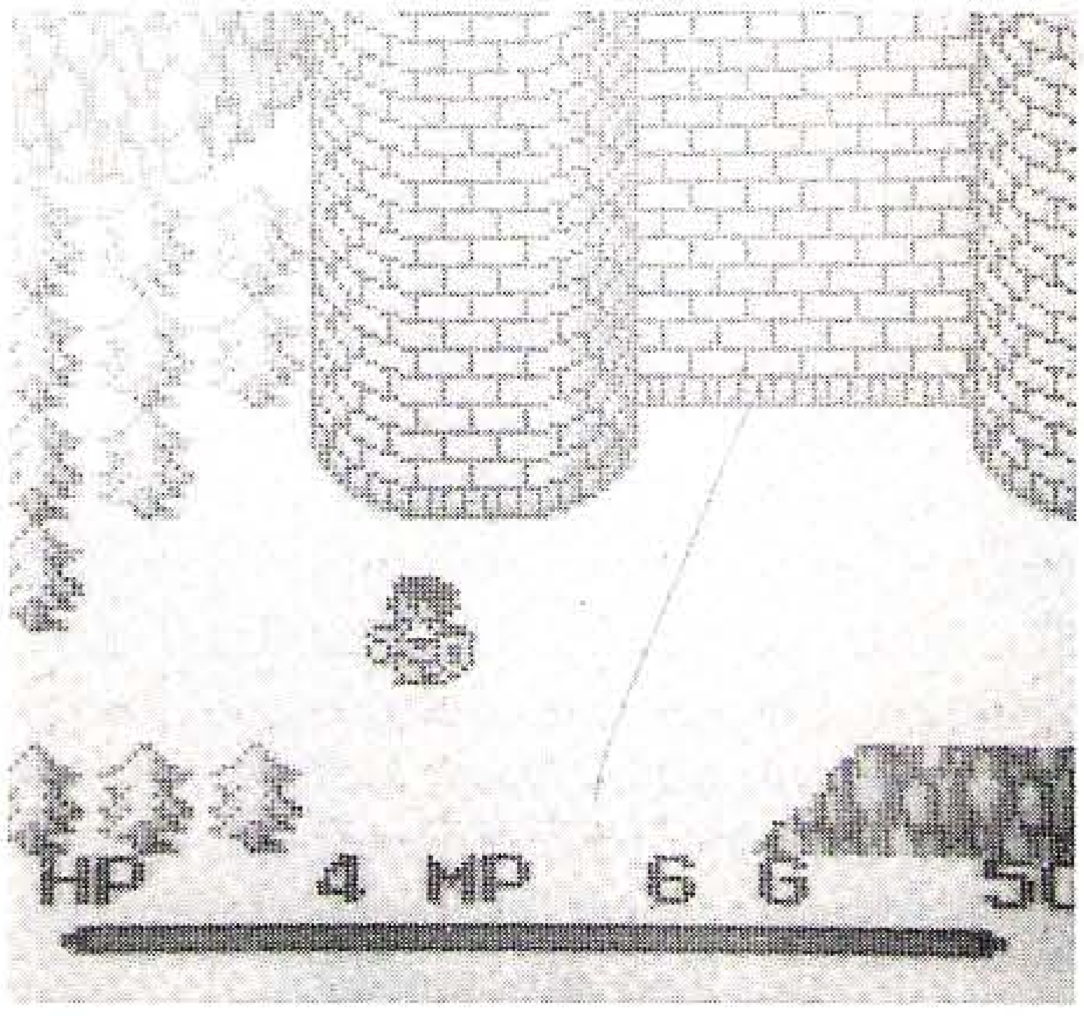
Titel: FINAL FANTASY ADVENTURE, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Square Soft, Washington, USA, **Muster von:** Top 4, 7 Stuttgart 1.

Wer sich als GAME BOY-Besitzer mangels Action-Adventures schon die Haare gerauft hat, darf sie jetzt loslassen. SQUARE SOFT hat sich eine feine Fantasy-Saga à la *Golden Axe Warrior* ausgedacht. Ein kleiner Held, zwischenzeitlich von verschiedenen Helfern begleitet, kämpft sich durch eine Riesenlandschaft umschaltender Bilder. Gerade der Arena des bösen Dark Lord entronnen, muß er Mädchen befreien, Schätze finden und Schlüssel sammeln. Nach zahllosen Zwischenmissionen, über die ihn die Landesbewohner gerne aufklären, muß er schließlich den Mana-Baum, Quell und Bewahrer alles Guten, retten.

Wie beim Master System-Vorbild, bevölkern (wiederkehrende) Monster die Bilder, gibt es Geheimgänge zu entdekken und Treppenschächte zu aktivieren. Auch Kämpfe finden, gleich Geschicklichkeitstests, direkt auf der Landschaft statt. Mit bestandenen Kämpfen wachsen Erfahrung und Geldbeutel. Bei jeder Levelerhöhung könnt Ihr eine von sechs Eigenschaften verbessern. Netterweise werden dabei alle Lebens- und Magiepunkte aufgefüllt – und Ihr könnt jederzeit einen von zwei Spielständen speichern. Eine Übersichtskarte zeigt, auf welchen Feldern Städte zu finden sind. Läden und wichtige Personen findet Ihr natürlich in der ganzen Wildnis verstreut.

Ist das Menüsystem leicht gewöhnungsbedürftig, so stimmen die getragenen Musikstücke und gelungene Grafik schnell auf das Spiel ein. Hübsch sind auch die filmartigen Zwischenszenen. Optionen wie „ask" – Euer Begleiter gibt nützliche Kommentare oder hilft Euch – oder „item" – neben einer Waffe läßt sich ein weiterer Gegenstand benutzen – versüßen das Spielerleben. Leicht gerät ein Erkundungsgang zur Mammutsitzung. Das Fantasy-Adventure macht wochenlang Spaß!

»Rettet den Mana-Baum!«



Das ausführliche, englische Handbuch läßt keine Fragen offen, sondern erklärt noch die ersten Aufgaben. Eine Landkarte mit Ausrüstungsliste gehört bei *Square* schon zum guten Ton. Dazu ein sanft steigender Schwierigkeitsgrad und jede Menge Überraschungen – was will man mehr? ■

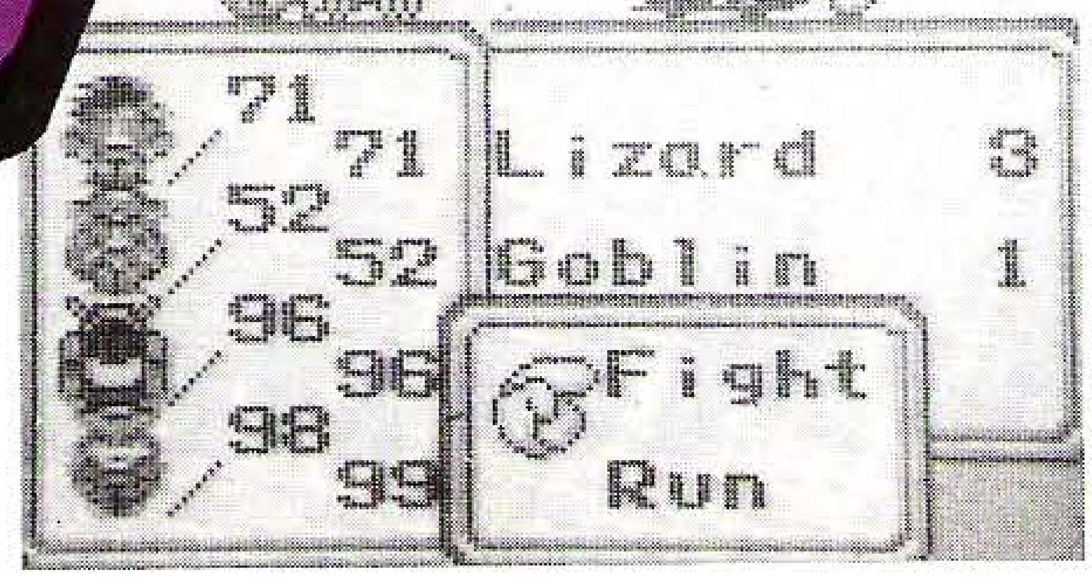
ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

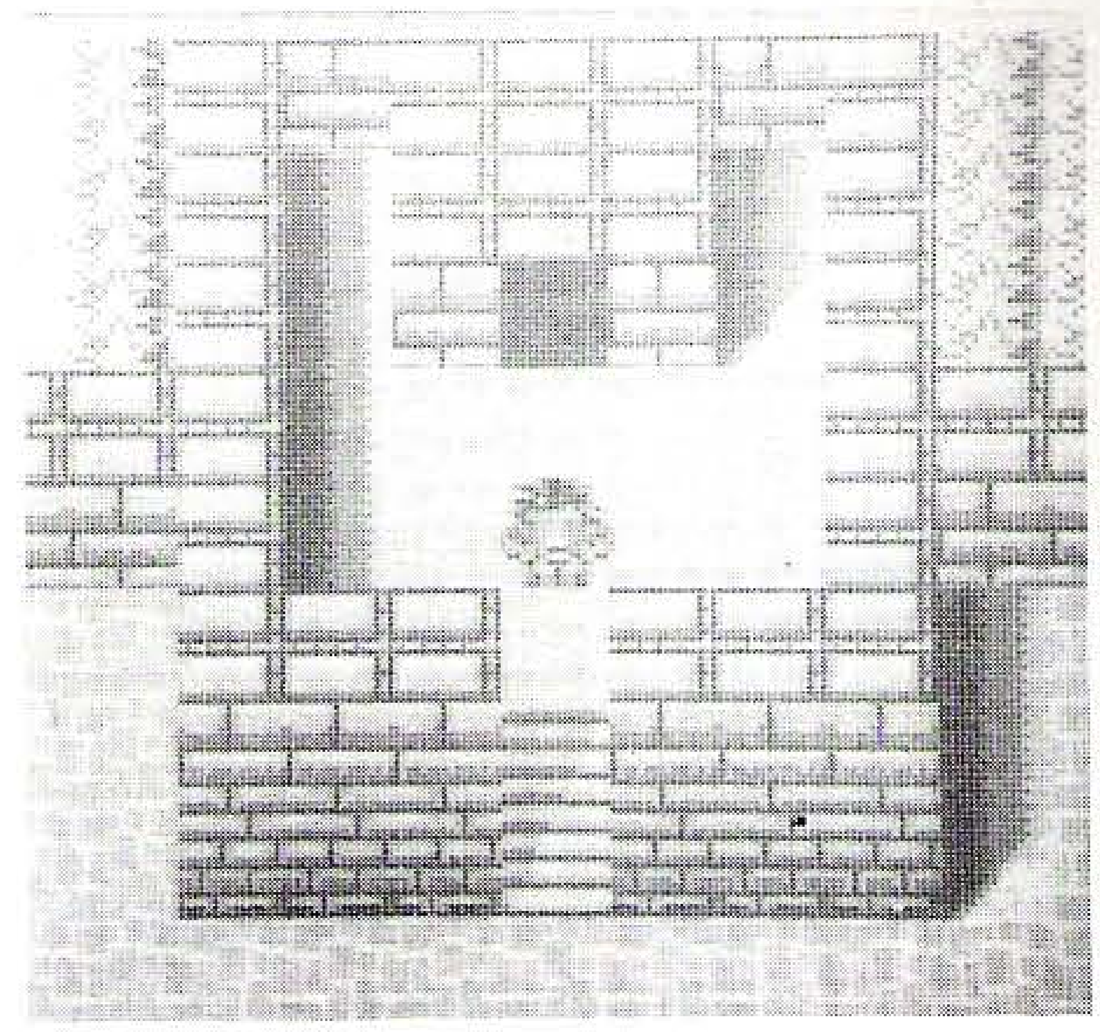
Kategorie	Note
Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

GAME · BOY · CORNER



Reichlich Kämpfe und viel . . .



. . . zu entdecken in 88 Legend II.

Titel: FINAL FANTASY LEGEND II, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Square Soft, Washington, USA, **Muster von:** Top 4, 7 Stuttgart 1.

WANDERER ZWISCHEN DEN WELTEN

Wer erinnert sich an das erste GAME BOY-Rollenspiel? Richtig: *Final Fantasy Legend* sorgte vor einiger Zeit dank geschliffener Handlung, durchdachter Menüführung und Speicherfunktion für Aufsehen. Mit dem Nachfolger, FINAL FANTASY LEGEND II, ist SQUARE SOFT zu Hochform aufgelaufen.

Ein vierköpfiger Trupp zieht aus, um in neun Welten 77 *Magi*-Teile zu finden, die zusammen eine schützende Statue bilden. Jedes Teil für sich besitzt magische Eigenschaften, die der Party helfen. Die wählt Ihr während der Vorgeschichte aus. Neben Monstern, Menschen und Mutanten lassen sich jetzt auch Roboter als Helden mitnehmen. Ihre Kampfkraft erhöht sich nicht wie bei den anderen durch Erfahrung oder Kraftfutter, sondern mit jedem Ausrüstungsteil.

Das Kleeblatt stapft in bester Konsolenperspektive (die Landschaft wird von oben, Gebäude und Personen aber von der Seite gesehen) durch Wälder und Wüsten, Städte und Schreine. Allerlei Gesindel versucht, Euer Leben zu verkürzen. Dann wird in Runden gekämpft. Eure Monster und Mutanten erlangen im Laufe der Zeit diverse Kampf-, Heil- und Verteidigungsarten. Wie Waffen nutzen sie sich ab. Durch Rasten in den Inns regenerieren sich die Kräfte, Hit Points und Waffen der Roboter.

Neben Gasthöfen warten feine Läden und jede Menge Informationen in den Städten. Eine nach Themen gegliederte Memo-Funktion erlaubt Euch, Auskünfte jederzeit wieder aufzurufen. Das erspart manches verzweifelte Suchen („in welcher Stadt gab es noch den Hinweis auf die himmlische Welt?") und hektische Notieren. Im Laufe des Spiels schließen sich Euch verschiedene eigenständige Personen an – vom geheimnisvollen Mask bis zur lieblichen Ki wertvolle Helfer. Einige sind besonders kampfstark, andere magiekundig. Sie alle geben jedoch nützliche Tips.



»Ein phantastisches Abenteuer – zückt die Schwerter!«

Während die Grafik nichts umwerfend Neues bietet und die Musik weniger schön als im ersten Teil ist, hat das Spielgefühl noch einmal kräftig zugelegt. Liegt es am verfeinerten Menüsystem, der riesigen Spielwelt mit den unzähligen Extras oder einfach an der komplexen Geschichte? *Final Fantasy II* bietet Unmengen von Aufgaben, Dungeons und wochenlangen Spielspaß. Man wird so tief in die neun Welten gezogen, daß nach einigen Stunden die Augen schmerzen: Ein Kandidat für die größeren Konsolen!

Wie beim Vorgänger enthält das englische Handbuch eine ausführliche Beschreibung des ersten Spieldrittels. Außerdem liegt ein Faltblatt mit Karten des zweiten bis vierten Levels, Tips und Ausrüstungslisten bei. Statt einem lassen sich jetzt drei Spielstände speichern. *Final Fantasy II* ist ein Langzeit-Leckerbissen. Wer hier nicht zugreift, ist selbst schuld! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«

NUR

GAME · BOY · CORNER

FÜR MASOS!

Titel: HAL WRESTLING, **System:** Game Boy, **empf.VK-Preis: ca.80 DM, Hersteller:** HAL, U.S.A., **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

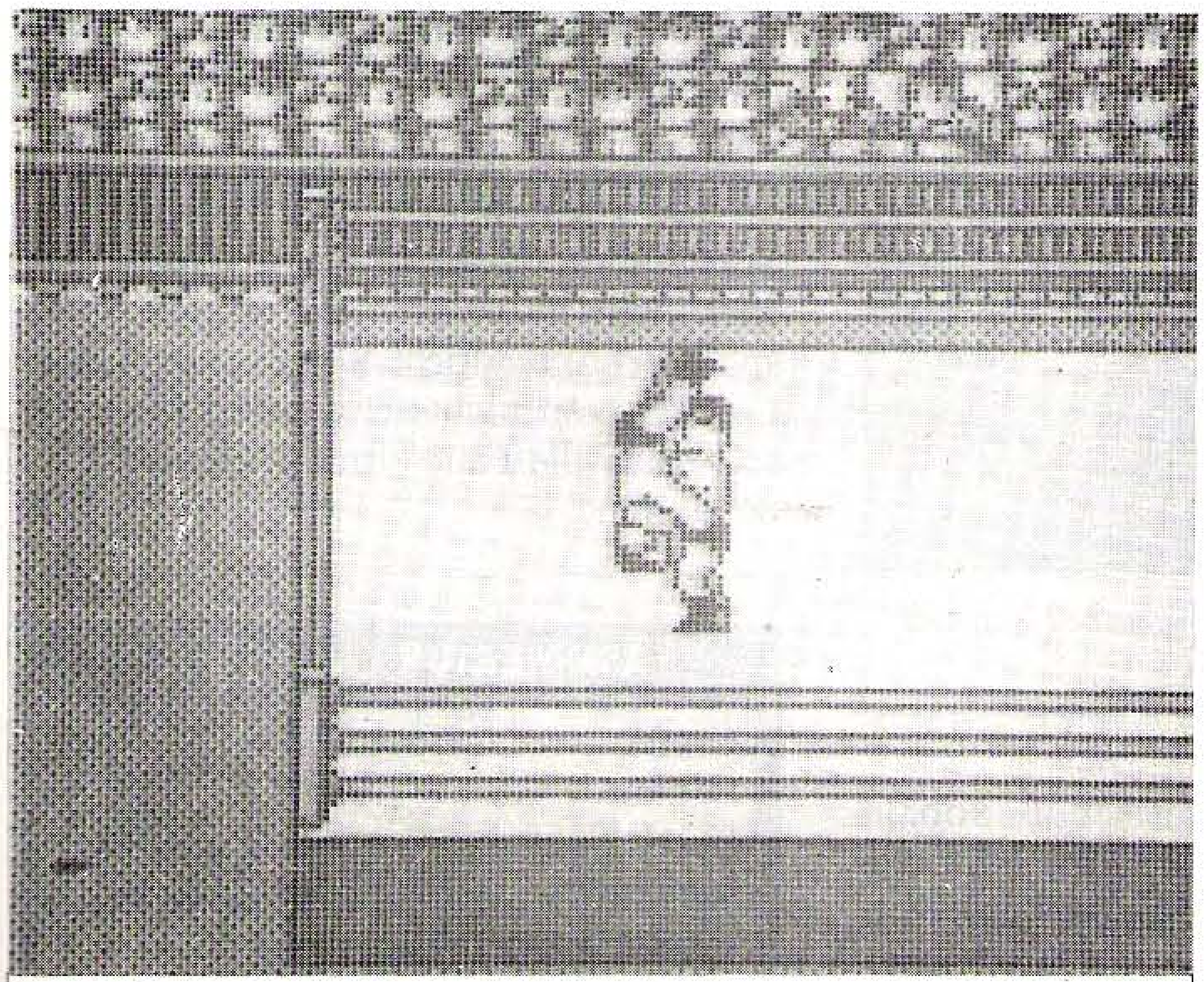
Catchen scheint im Moment sehr beliebt zu sein. Daß nicht alle Programme dieser Art Spitzenklasse sein können, ist auch klar, aber warum völliger Mist darunter sein muß, ist NICHT klar. Anfangs machte das Modul ja noch einen recht guten Eindruck; ausführliches Handbuch, anscheinend viele Griff- und Wurftechniken, Portraits der Kämpfer etc. Als es dann aber ans Spielen ging, wurde der Spielwitz laut schreiend aus dem Ring in die Zuschauerränge geworfen, wo er regungslos für den Rest der Testsitzung liegenblieb. Aber mal im Ernst, die Grafik verdient eigentlich nicht diese Bezeichnung. Plumpe Sprites hampeln wie betrunkene Marionetten von einem unglaublich öde gestalteten Hintergrund herum. Die Griffe und Würfe anzubringen, die man gerne hätte, ist bei der verkorksten Steuerung reine Glückssache. Und der Sound erst -woah! Im ersten Moment bestand der dringende Verdacht, daß sich der Soundchip der kleinen Keksdose verabschiedet hat, doch nachdem auf zwei anderen GBs auch nichts anderes zu hören war, kam der zutiefst geschockte Tester zudem Ergebnis, das dieses Gequäke der Sound ist. HAL WRESTLING ist nur etwas für Masochisten höchsten Härtegrades. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik/Animation	3
Sound	2
Realitätsnähe	2
Motivation	1
Gesamtnote	2

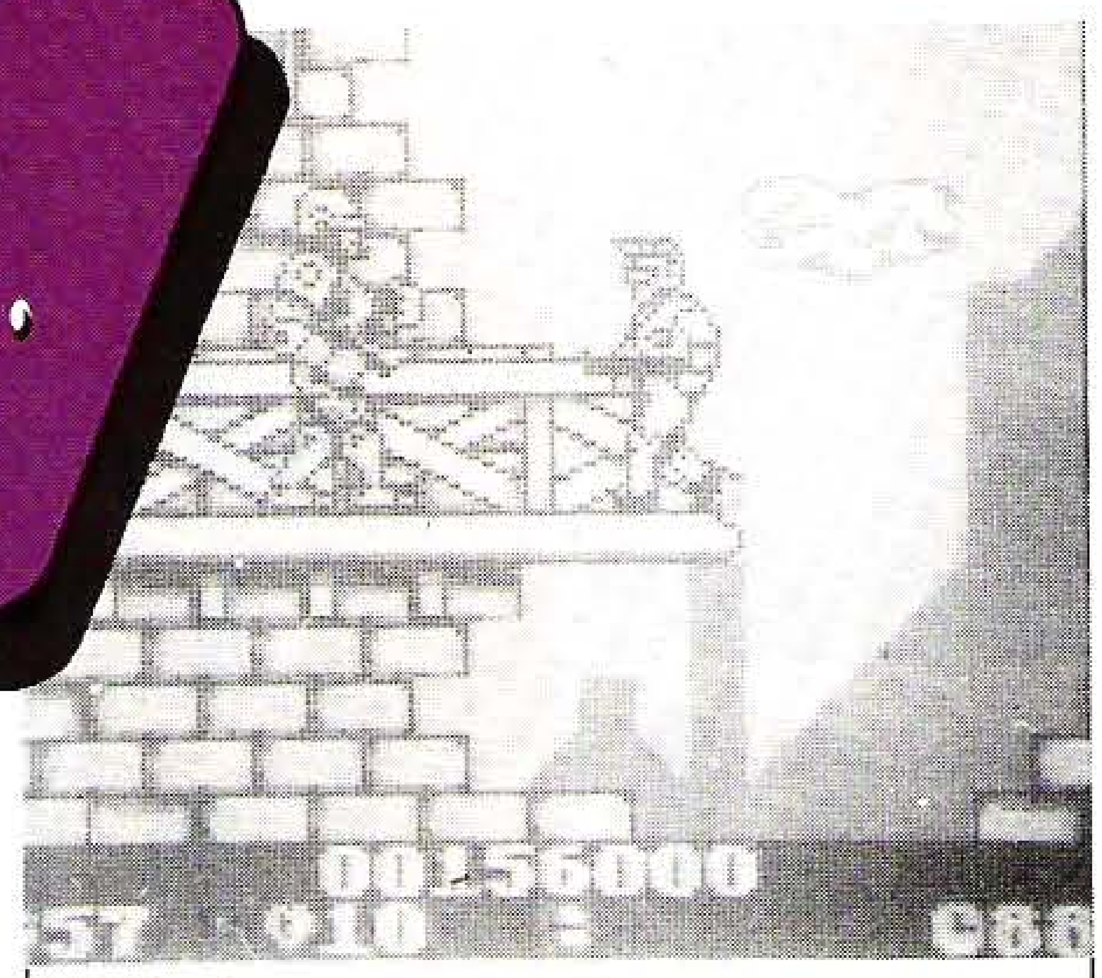
»MIES«



Das gibt Kopfschmerzen.

GAME · BOY · CORNER

Titel: ROBOCOP II, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Ocean of America, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1, **Besonderheiten:** Modul ist ein US-Import.



Alex Murphy zum zweiten Male im Kampf gegen das Böse.

BLECHBÜCHSE GEGEN DROGEN-HÄNDLER

'Serve the public trust, protect the innocent, uphold the law'. Wer diesen Slogan nicht kennt, der hat vermutlich *RoboCop*, einen der besten Actionfilme, noch nicht gesehen, von dem es mittlerweile zwei Teile gibt. (An einem dritten wird übrigens schon fleißig gedreht.)

Zwar war RoboCop II - der Film - enttäuschend, doch hält das Ocean nicht davon ab, auch hiervon eine Umsetzung auf den Markt zu bringen. Die Folge: Der Game Boy erhält seinen zweiten RoboCop, der den Spieler 15 Level lang fordert. Im Gegensatz zum Vorgänger müssen nicht mehr alle Gegner eliminiert, sondern manche auch festgenommen werden. Außerdem muß 'Alex Murphy' - so heißt RoboCop eigentlich - nun nicht mehr ausschließlich ballern. In Level 3 beispielsweise, muß er, um festzustellen, ob er noch ein 'Mensch' ist, ein kleines Puzzle lösen. Das war's aber auch schon in punkto Abwechslung, denn ansonsten wird wie gewohnt harte Actionkost mit guter Grafik und ordentlicher Animation geboten.

RoboCop II bietet weder spielerisch Neues, noch technisch Bemerkenswertes. Recht mißlungen ist im Vergleich zu Teil Eins der Sound. Dafür bietet der Nachfolger aber insgesamt etwas mehr Abwechslung und mehr Level. Doch reicht auch dies immer noch nicht aus, um aus RoboCop II ein gutes Programm, geschweige denn einen Hit zu machen. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7
»BRAUCHBAR«	

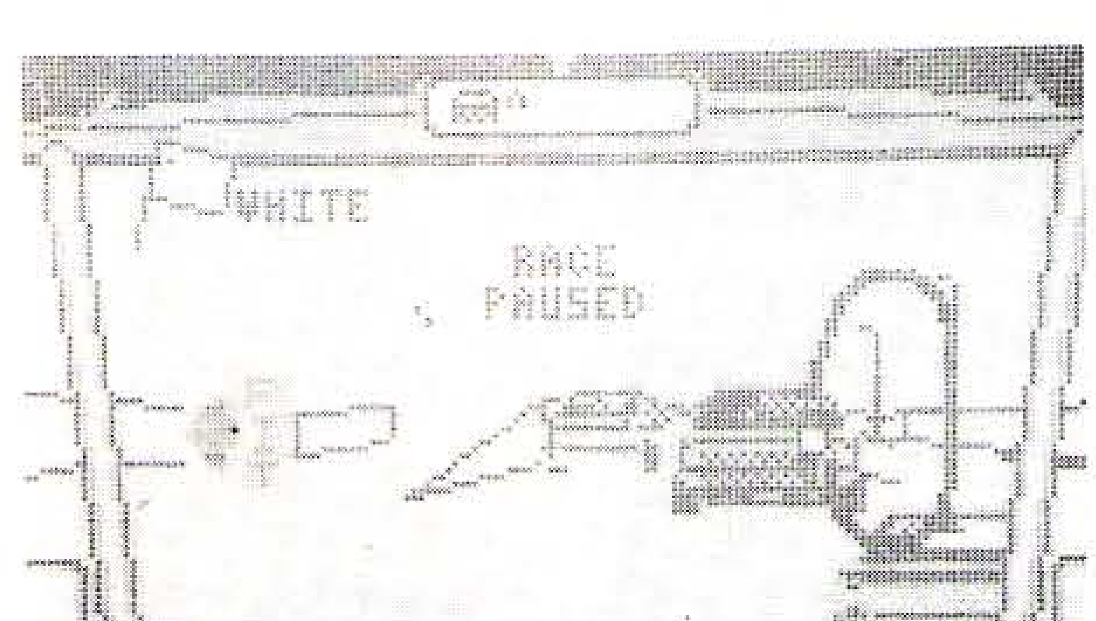
TAGE DES DONNERS

Titel: DAYS OF THUNDER, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Hersteller.

Vektor-Grafik auf dem Game Boy gibt's nicht? Na dann paßt mal gut auf, denn Mindscape belehrt Euch mit Days of Thunder, bei dem sich alles um um schnelle Autos und Meisterschaftspunkte dreht, eines Besseren.

Gegen 19 Konkurrenten auf insgesamt fünf verschiedenen Strecken muß sich ein jeder Spieler messen. Die Pisten sind übrigens wie in Indianapolis Rund- bzw. Ovalkurse, auf denen es folglich nur Linkskurven gibt. Vorausgesetzt man fährt in die richtige Richtung ...

Wer will, der kann sofort in die Saison einsteigen, oder vorher ein paar Übungsrunden absolvieren. Vor jedem Rennen müssen drei Qualifikationsrunden gefahren werden. Danach geht's um die Wurst: Stoßstange an Stoßstange drängeln sich die Autos auf der Bahn



Trotz Vektor-Grafik passabel schnell: Days of Thunder.

und warten auf den Startschuß. Sobald dieser erfolgt, sind heiße Kämpfe um die bestmögliche Plazierung angesagt. Kollisionen sind dabei unvermeidlich, aber auch nicht weiter schlimm, solange man sie im Rahmen hält.

Ich muß zugeben, daß ich von Days of Thunder angenehm überrascht bin.

Die Vektor-Grafik ist aller Skepsis zum Trotze recht flott, so daß ein flüssiger Spielablauf gewährleistet ist.

Ein paar Kurse mehr, eine Link-Option für zwei Spieler und speicherbare Spielstände hätten Days of Thunder sicherlich nicht geschadet und den Spielspaß erhöht, doch wem's vor lauter Linkskurven nicht schwindlig wird, der sollte auf alle Fälle einmal 'Gas auf Probe' geben. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8
»BRAUCHBAR«	

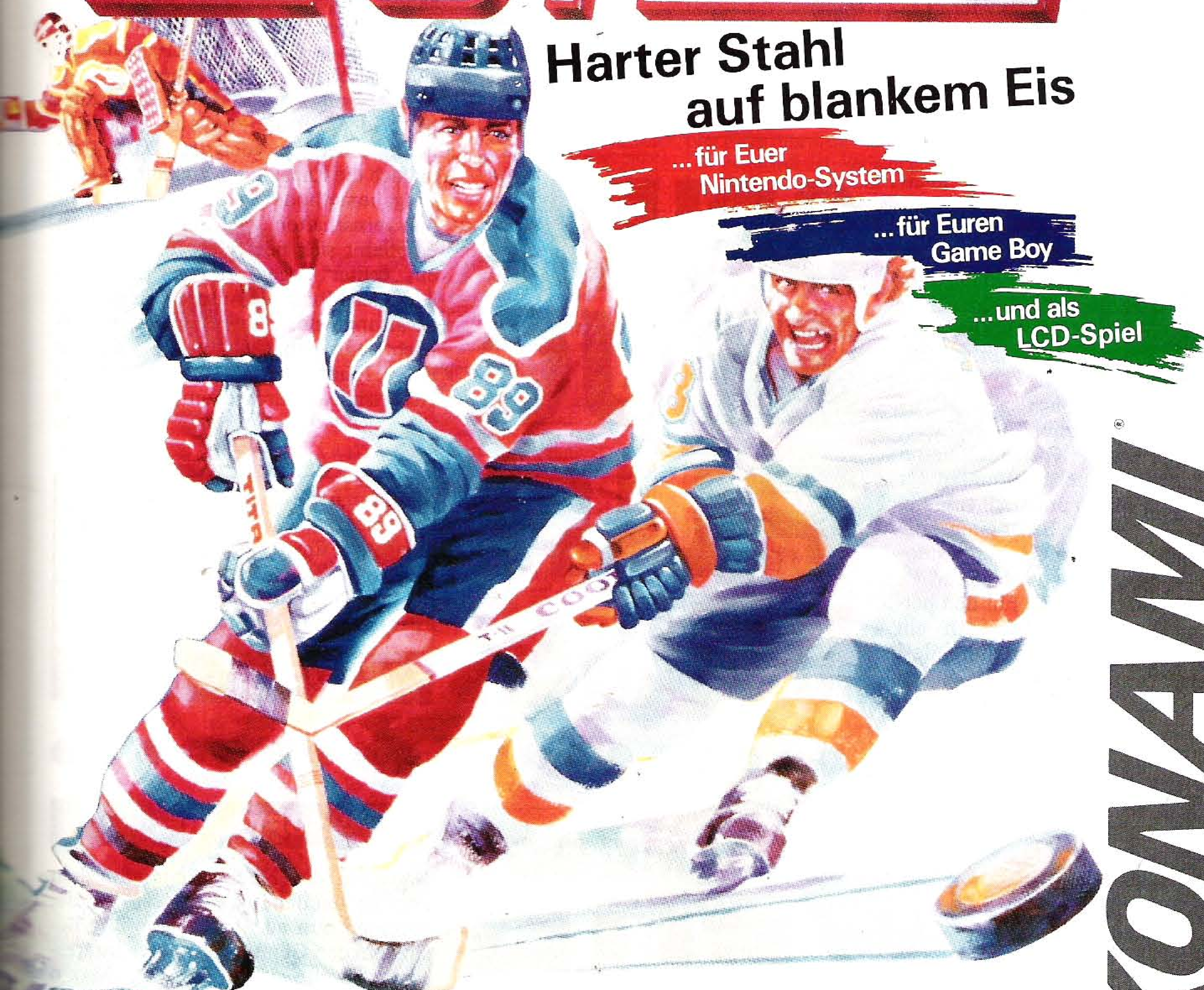
BLADES OF STEEL

Harter Stahl auf blankem Eis

...für Euer Nintendo-System

...für Euren Game Boy

...und als LCD-Spiel



KONAMI

SuperstarkerVideospieleSpaß

Gutschein

Die Teenage Mutant Hero Turtles I und II, Top Gun, Track & Field II, Road Fighter, Castlevania und Roller Games gibt es als Aufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Dort könnt Ihr Euch die neuesten Aufkleber abholen.

Oder diesen Gutschein einschicken an: KONAMI, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. **Aufgepaßt!** Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

Eishockey live.

Anpfiff. Die Spieler jagen über's Eis. Harte Männer mit starken Nerven. Die Kufen kratzen. Attakke von hinten. Eiskalt, Mann gegen Mann. Die Zuschauer rasen. Bodycheck. Puck im Visier: Schlagschuß – Tor. Yeaaaaaaaaah!

Blades of Steel. Die absolut heiße Eishockey-simulation.

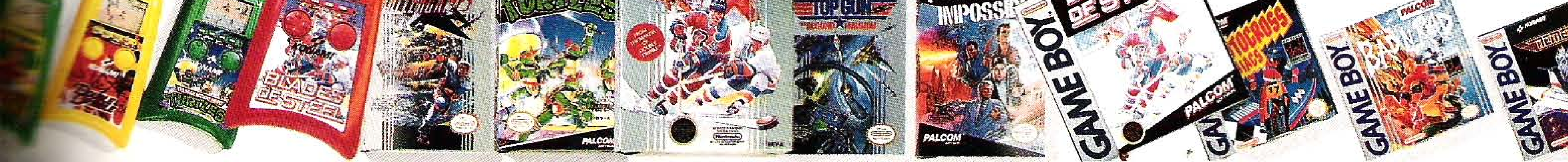
Der superstarkeVideospieleSpaß. Von KONAMI. Action, Sport, Strategie, Simulation, Abenteuer: Für Nintendo-Spielesysteme, Game Boy und als LCD Spiele. Jedes Spiel ein Hit. Spiel mit.

Exklusiv fur Nintendo Spielesysteme (NES)

PALCOM™ SOFTWARE

ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL

ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL



GAME · BOY · CORNER

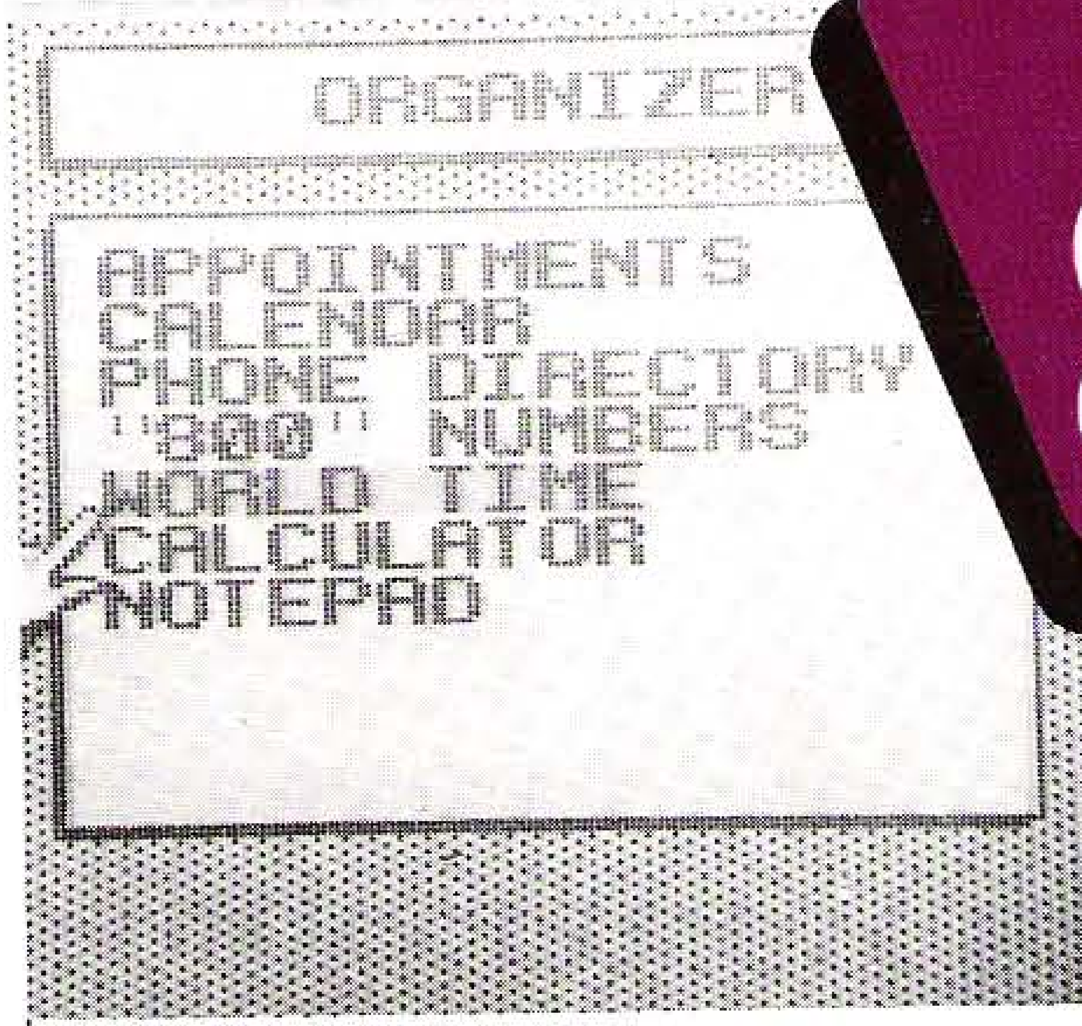
SPIEL-ZEUG FÜR MANAGER

Titel: PERSONAL ORGANIZER, **empf. VK-Preis: ca. 99 DM, Hersteller:** GameTek, North Miami Beach, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Tja, nun will sie erwachsen werden, die graue Keksdose. Und was steht einem Erwachsenen besser zu Gesicht als ein repräsentativer Terminplaner mit allen Schikanen? Genau das soll der PERSONAL ORGANIZER von GAMETEK nun bieten, allerdings nicht in gediegenem Ledereinband, sondern nach wie vor in dezentem Plastikgrau. Schauen wir uns mal an, was in dem Kästchen steckt.

Da wäre zunächst einmal der Terminkalender, der bis zu 35 Termine speichern und entsprechende Meldungen mit maximal 36 Zeichen anzeigen kann. Eng verknüpft mit dieser Funktion ist ein Kalender, der bis ins Jahr 2099 gültig ist und zusätzlich noch ausgewählte (amerikanische) Feiertage anzeigt, Auskünfte in Zeitfragen gibt weiterhin eine integrierte Weltzeituhr.

Ein kleines Telefonbuch speichert bis zu 90 Einträge, bestehend aus Name, Firmenname, Straße, Ort und Telefon und erlaubt das schnelle Auffinden der Daten. Nicht ganz so praktisch sind die fest gespeicherten „gelben Seiten“, die 400 amerikanische Nummern von Autovermietern, Fluglinien und ähnlichen Organisationen enthalten. Für den persönlichen Gebrauch steht noch ein kleines Notizbuch zur Verfügung, dessen Kapazität mit 4 Seiten zu 36 Zeichen getrost als lächerlich bezeichnet werden kann. Abgerundet wird das Modul durch einen kleinen Taschenrechner, der neben den vier Grundrechenarten auch das Wurzelziehen beherrscht.



Keine Konkurrenz für Mario . . .

Insgesamt ist das Modul eine ganz nette Idee, für die Praxis ist es jedoch nicht unbedingt geeignet. Dazu sind einfach die Kapazitäten zu klein und die Eingabemethode zu umständlich. Für den ernsthaften täglichen Gebrauch empfiehlt sich besser ein Filofax oder ein „echter“ Organizer. Aber immerhin kann das Modul als Ausrede für die Anschaffung eines Game Boy dienen, vielleicht kann man ja die Keksdose so auch beim Finanzamt als unentbehrliches Arbeitsmittel durchsetzen. ■

man

Positiv: nette Idee, Batteriepuffer
Negativ: für hiesige Verhältnisse nur bedingt geeignet, umständliche Eingabe, geringe Kapazitäten

»DÜRFTIG«

GAME · BOY · NEWS

GAME BOY FÜR Manager

Laut Aussage der 'New York Times' avanciert der Game Boy in den Staaten bereits zum Manager-Statussymbol. Und in diese Richtung entwickelt sich auch schon die Software. Organizer, Übersetzer und, und, und erscheinen in den nächsten Monaten oder sind bereits erhältlich. Was an Entertainment-Software in den nächsten Wochen zu erwarten ist, könnt Ihr nun nachlesen. Vorher möchte ich aber auf die ASM Special Nr.14 verweisen, die an jedem Kiosk, im Buchhandel, in Kaufhäusern etc. erhältlich ist und die Geschichte des Game Boys nebst Vorstellung der erfolgreichsten Evergreens widerspiegelt. Reichlich Tips & Tricks sind ebenfalls in dem guten Stück.

TOP TEN

1. Parodius (Konami)
2. Nemesis II (Konami)
3. R-Type (Irem)
4. F-1 Race (Nintendo)
5. Super R.C. Pro-AM (Nintendo of America)
6. Puzzle Boy II (Atlus)
7. WWF Superstars (LJN)
8. Rockman World (Capcom)
9. Altered Space (Sony Imagesoft)
10. The Hunt for Red October (Hi Tech)

SOFTWARE:

Nachdem das NES bereits mit dem zweiten Teil der Turtles bedacht wurde, kommen nun auch die Game-Boy-Besitzer in den Genuß. Wesentlich interessanter dürfte jedoch SUPER MARIO BROS. 2 sein, das hoffentlich bald über den Teich schippert. Mario-Fans dürfen also schoneinmal sparen.

Actionhaltig ist BATTLETOADS und TURRICAN. Ob letzteres aber wirklich noch rechtzeitig kommt, steht in den Sternen.

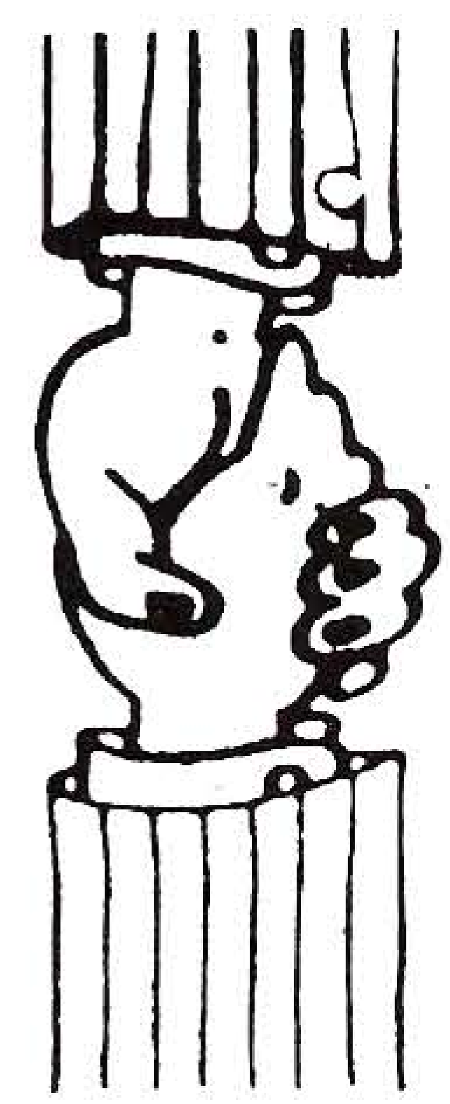
BRAIN BENDER wird wohl ein Spielchen sein, das die grauen Zellen einmal mehr beansprucht.

Neben *Bart Simpson* steht eine weitere Figur im Rampenlicht: ROGER RABBIT nämlich, der *Bugs Bunny* den Kampf ansagt.

Das waren auch schon die wichtigsten Neuerscheinungen. Lassen wird uns überraschen, was davon kommt.

Bis dahin viel Spaß, Euer

A-MAN



CONTACT - MARKT

Biete Software

PC-Games, Große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis! anfordern. PC Industry, Th. Panyrek, PF 92, A-1152 Wien

Atari ST Software abzugeben. Anwender, Spiele, PD und vieles mehr. Info bei ICS-Crew, Esther Georg, PF 58, A-1107 Wien

Verkaufe Atari ST-Originale: UMS 2 40 DM, Powermonger 40 DM, Bloodwych 25 DM, Rainbow Island 35 DM. Wolfgang Hüber, Tel: 0841/87997.

Hiphop für Amiga! Biete Songs für Oktalyzer (1MB) und Beat/Effekt-Kollektionen für Nachwuchsproduzenten! IFF! Disk. + 5 DM an: M.Erbe, Waltjenstr. 138 K, 2800 Bremen 21 !!!

Atari ST Software abzugeben. Anwender, Spiele, PD und vieles mehr. Info bei ICS-Crew, Esther Georg, PF 58, A-1107 Wien

Verkaufe für MS-DOS: Speech Paxj /WC2) 20 DM, Hitchhikers G., BT1 je 30 DM, Sim City, Secret of S.B., Times of L., je 40 DM, Fountain of D., Silpheed je 50 DM, Hard Nova, Tunnels + Trolls, Battletech 2 je 60 DM, Might + Magic 3 70 DM. Tel: 04871/3933 16 - 20 Uhr.

Habe folgende Spiele für das NES-Nintendo zu verkaufen Donkey Kong 3, Ice Climber, Track + Tield II, World Cup, Tetris sowie Taxanadu und Solar Jetman. Jedes Spiel für nur 40 DM. M.Samholz, Handwerkstr. 19, 2800 Bremen 61

Wayne Gretzky Teamdisk Atari ST. 44 Teams aus NHL, WM, Bundesliga und Allstars. Super Ergänz. zu WGH! 10 DM an: Stefan Köhl, Buchenstr. 12, 7507 Pfinztal 1, Sofortige Lieferung mit Qualitätsdisk und Anleitung, K.Raubk.

Verkaufe Original Spiele für C64 (Disk und Cass.). Liste gegen RP bei Clemens Gerecke, Furtherstr. 101, 4000 Düsseldorf-13. Suche auch Tauschpartner für Amiga 500.

Viele gute Games für PC preisgünstig zu verkaufen. Larry 5, Lemmings. Alles Originale. Gratisliste von D.Ullerich, Leuschnerstr. 33, 4550 Bramsche 1

Hysteric - Amiga - legal !! Verkaufen neueste legale Software. Packs, Megademos, Tools usw. Call: 05161/2433 (Marcus) oder 05161/2606 (Jürgen) auch Abos!!

Super Software!! Amiga 500 Softw. billig abzugeben: F.Fiedler, PF 19, A-6122 Fritzens

Vergebe privat Software für Amiga, Atari ST und PC. Habe immer neue Programme für alle Systeme. Gratisliste anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

Verkaufe alle möglichen Strategiesimulationen (nur Originale) Kostenloser Katalog bei: Michael Tüttinger, Zerzabelshofstr. 93, 8500 Nürnberg 30. Bitte RP!

Verk. Amiga + PC Originale! Amiga: Fate-Gates of Dawn, PC: Silent Service 2 (Preise a. Anfrage) und Their f. Hour. S.Behringer, Tel: 07153/42970

Megadrive: Gynoug, Shadow Dancer, Phantasy Star II für je 45 DM. Amiga: 3D Construction Kit für 70.-, Fight of Intruder, Their finest Hour 45.- Tel: 02381/44704 o. 41631

Verkaufe meine Public Domain Sammlung aus 300 Programmen (Spiele, Utilities) für AT für DM 130,- Tel: 0941/999915

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

Achtung!! Verkaufe brandheiße Originale, die in der ASM, Power Play + Amiga Joker hohe Wertungen erhielten: Hier sind sie: Great Courts (30 DM), Hunt for Red October (39 DM) + Gravity (39 DM) Tel: 08654/8906

Originale zu verkaufen: Bundesl. Man. 15.-, Budokan 20.-, Great Courts 2 30.-, Manch. Untd. 15.-, Leesker, Leibnitzstr. 18/54, 3392 Clausthal-Zellerfeld

Verk. Orig. STE: Satan, Big Business, Ralf Glav Edition, The Charge of the Light Brigade, Impossible Mission II, Killing Game Show, Manchester United je 35 DM, Railroad Tycoon 60 DM, F.Schlosser, Dresden, Tel: 579530

Terminator 2 *The Adventure* for Amiga * Das beste Adventure seit langem, komplett in deutsch, um nur 20 DM incl. Disk + Porto. Super ... Manier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

Österreich: Atari-ST Spiele und Anwendersoftware abzugeben. Schreibt an: G.Kreutzer, Ziedlergasse 16.3.2, A-1230 Wien

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C.Lindhof, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24

Terminator II *The Adventure* für alle Amigas, Strategiegame der Superlative nur 20 DM / 140 ÖS. Ein Muß für Schwarzenegger-Fans. Mit Aufkleber. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

C-64 Originalsoft: Über 100 Games für 250,-. Einzeln: Bozuma, Last Ninja I, Hars Saga, Tie Break, Neuromancer je 15,- Anl. Liste bei Gerrit, Tel: 069/588489

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leer-Disk + 100'er Briefmarke

Verkaufe PC-Spiele: Box-Manager, SimCity, Tie Break, Rings of Medusa, Bundesliga-Manager, ... Preis: VB Andreas Kniehl, Dorfstr. 21, 7148 Remseck 1, Tel: 07146/7143 *** PC ***

Pirates, Buck Rogers, Bundesliga Man. prof., Dungeon Master, Secret of Silver Blades, Death Knights, Champions of Krynn, Secret of the Silver Blades je 35.- 08161/63334

Amiga-Originale! z.B. Manchester Uni. Eur., Nam, Lemmings, Dragons Lair, Turrican II, Monkey Island, Beat I, II, Gods, Second World, Maniac Mansion, Unreal, Tel: 05382/6106

Terminator II - The Adventure Das Game für alle Strategie-Fans. Das umfangreichste Adventure in dt. Spannend bis zum Schluß. Ein Muß. 20 DM. G.Maier, Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

PC * PC * PC * Verkaufe: Space Quese 4, Wing Commander (je 75 DM), Die Hard (60 DM, Full Metal Planete (55 DM, Def. o.t.Crown (45 DM), alle Spiele sind in Top-Zustand! Tel: 09405/3115 (Bernhard)

Ver. für Hyper 8 Bitrechner C-64: Champ of Krynn, Pirates, Buck Rogers je 35 DM, Invest, Weird Dreams, Ace 2088 je VB. Für PC: Wing Com 2, Secret Weapons (Swatl) je 65 DM. Torsten Henze, Höllenberg 1, 2091 Garstedt

Verk. f. PC Monkey Island (VGA/AT) 50 DM, Midwinter 50 DM, F. C64 Stunt C. Racer + Turrican je 25 DM sowie M&T-Bücher Top-Ass + C128, Pascal C128, CP/M C128 + Giga-Cad + C64 f. je 35 DM * Tel: 06343/8886 André

Verkaufe Amiga Originalspiele Bundesliga Manager Professional für 60 DM, Risiko 10,- DM, Kaiser 2 15 DM, Football Manager 20 DM, plus 2,- DM Porto außerdem 2 Diskboxen für 10,- DM, Tel: 04152/75188

Zu verk. Wing C I u. II m. Speech D 120 DM, Larry 5 50 DM, Lemmings 42 DM f. PC Kick Off 2 35 DM Amiga. Tel: ab 15 Uhr 02392/4708, Michael verl.

Verkaufe die Originale (100% ok): Battle Isle (50), Eye of the Beholder (60, Wing Commander (50), Monkey Island II (60), Deuterus (50), Ultima VI (50), elvira II (60), Railroad Tycoon (40), Gods (30), Bart Simson (30), T-Type II (40), Pit Fighter (40) und ca. 50 weitere (braudneu). Bestellungen und Fragen an Tel: 0461/74882 (Sven)

Game Boy! Verkaufe folgende Moduls (Top Zustand); Mysterium, Tourde Trash (Skate or Die II)! Auch Tausch! Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 8876 J-Scheppach, Tel: 08225/1038

PC-Originalsoft / G. Geiss 062467402. Wing Com. 2 + Speech - 60 DM, Eye of the Beholder - 40 DM, Budikan - 20 DM oder zusammen für 110 DM, Hinterhofstr. 39, 6528 Eich

Verkaufe: Amiga Originale, Dungeon M, Imperium, Lords of the Rising Sun ... für 30-35 DM + ASM, Amiga Joker und Power Play Hefte. Ruft an unter 06258/81621. Verkaufe auch Leerdisks

Verkaufe Sega Mega Drive Module Fantasia, Zoom, Moonwalker, Strider World Cup, Truxton und andere. Tel: 04321/62689 ab 17 Uhr

Verkaufe "Amiga Top-Spiele" wie z.B. Silent-Service II Bundesliga Manager Prof. Railroad Tycoon on the Road-Centurion u. weitere 45. 100% Original-Prg. - ab 17.00 Uhr unter Tel: 02256/3143

Verk. orig. Bundesl. Manager Prof. 50,- DM (komplett mit gr. dt. Hdb.) 08772/5976 17 h. Christian Schwarzberger, Flurstr. 38, 8304 Pfaffenberg

Battle Isle, Lemmings, Monkey Is., Railroad Tycoon je 50 DM. Elite, Manchester Utd., Pirates je 35 DM. Bl. Manager, North & South, Dungeon Master je 20 DM. Tel: 0431/361714

Biete für C-64 Originale teilw. mit deutscher Anl. Wings of War, War i.t.South, Panzer Strike, Typhonn of Steel, Battle of Napoleon, American Civil War Vol I + II, Afrika Corps, Blueberry, 05202/81865

Verkaufe * Sega-MS * + 4 Spiele. Bitte schreibt an Daniel Krejki, Grüntenseestr. 41, 8965 Wertach. Außerdem suche ich günstigen Game Boy + Spiele oder Sega Game Gear. Preis für MS VB 230 DM *

Verkaufe "Amiga Top-Spiele" wie z.B. Silent-Service II Bundesliga Manager Prof. Railroad Tycoon on the Road-Centurion u. weitere 45. 100% Original-Programme - ab 17.00 Uhr unter Tel: 02256/3143

PC-Originale: Spellcasting 201 45 DM, Martion Memorandum 45 DM, Time Quest 45 DM, Spacequwst I VGA 45 DM, Lösung Beamisch 10 DM. abends 02064/32855

Verkaufe Originale im Topzustand! Spiele für Amiga, Megadrive, Gamegear, Gameboy u. PC-Engine. Alles wie neu! Verkaufe NES + 12 Spiele (Megaman 2, mario 1 + 2, Zelda 2, usw. für 500,- Tel: 0711/7970447, Gabi

Kings Quest 5 Kpl. dt. 75 DM, Larry 1 VGA-Vers. 70 DM, Larry 5 70 DM, Indy 3 50 DM, Monkey VGA 60 DM, PC-Origin. Christian Walter, Chausseestr. 19, O-7501 Graglow, Tel: 0037/59/522543

Verk. orig. PC-G. z.B. Battle Command, Railroad Tycoon, Panza Kick Boxing, Mario Andretti R.C., The Immortal, Police Quest 3, M.U.D.S., TV Sport Basketball, A-10, Personal Nightmare, usw. Tel: 06473/1430

STOP: Über 280 Lösungen, Anleitungen, Codes u. Cheats vorrätig! Amiga, Atari, PC, C-64 u. Konsolen! Abgespeicherte Spielstände vorrätig!!! (Atari ST) Infos gegen 1 DM RP bei: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg

Neu! Neu! Neu! Die neue Amiga Tips, Tricks, Codes u. Cheats Liste! Mit über 1000 Tips, Tricks, Codes u. Cheats für 10 DM! Suche Anleitungen. 10 DM an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg - be fast!

Verkaufe Originale im Topzustand! Spiele für Amiga, Megadrive, Gamegear, Gameboy u. PC-Engine. Alles wie neu! Verkaufe NES + 12 Spiele (Megaman 2, mario 1 + 2, Zelda 2, usw. für 500,- Tel: 0711/7970447, Gabi

Verkaufe meine Original-ATARI Spiele zu Schleuderpreisen! Ca. 100 Spiele von 14.90 bis 19.50. Altes und Neues wie Dungeon Master, Popolus, Nightbreed, Berlin 1948 oder Block out ec. Schnell zugreifen solange der Vorrat reicht. Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Ruf: 04191/4320

Verkaufe meine Original-AMIGA Spiele zu Schleuderpreisen! Ca. 100 Spiele von 14.90 bis 19.50. Altes und Neues wie Neuromancer, Power up, The Light Corridor oder Block out ec. Schnell zugreifen solange der Vorrat reicht. Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Ruf: 04191/4320

Verkaufe C64 Programme für je 10 DM: WM-Fußballmanager, Spiel des Wissens, Eishockeymanager, Fußballstarmanager (keine Raubkopien) an Ralf Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau

C-64! VK: Rollenspiele: Questron II, Secret of the Silver Blades, DDD, Phantasie III, Wasteland, Might and Magic II, Legend of Blacksilver!!! Tel: 08225/1038 (ab 18 Uhr) Thorsten

Terminator II *The Adventure* Für Amiga * umfangreiches Adventure mit vielen *Überraschungen um nur 20 DM Spass und Spannung bis zum Schluß. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

Amiga *The Terminator II* The Adbenture * Das spannendste + aufregendste Adventure der letzten Zeit * Ein Muß * Preis nur 19 DM incl. Porto + Hintboook + Aufkleber * Ein Muß * Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

PC-Joystickprogramm Zum optimalen Einstellen analoger Joysticks. Preis 10 DM + NN. Tel: ab 14 Uhr 030/2136474. R. Charrier, Prinzregentenstr. 1, 1000 Berlin 31

Verkaufe Originalspiele für C64 u. 128 Sim City (originalverpackt) 35,- und North and South für DM 25,-. Seßler Michael, Sonnenstr. 11, 8729 Donnersdorf. Tel: 09528/284.

Verkaufe Sega Master Spiele ca. 45 verschiedene Module, z.B. Ultima IV, Spiderman, Chase HQ, Wonder Boy I + II + III uva. Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr, evtl. auch Tausch möglich.

Amiga Public Domain! 7 Disketten mit Software für 20,- DM incl. Porto (Games, Demos ...) nur bar (Schein). Hans Esser, Holtenauer Str. 12, 2340 Kappeln. Suche C = 64!

Amiga - Topaktuelle Demos, Megademos, Ingros u. Diskmags. Alles beim Amiga Club Europa! Infos bei A. Gruta, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 31, ACE The One and Only!

Topspiele für Amiga 500!!! Löse meine Spielesammlung auf, nur Orig. Spiele z.B. Eye o.t.Beholder, Silent Service II uva. Ruft an Tel: 0202/6070481 (Jan)

Fairlight! - Die beste Lösung für neueste Amiga + PC-Software! Bei Interesse schreiben Sie an: M.Andersen, PO Box 6, S-23600 Hollviken SCHWEDEN! Antwort aus BRD! Fairlight! Simply the best!

Amiga-Top-Soft!!! Spiele-Anl. Gratisliste gegen 10,- S oder 1,50 DM für Kostenabdeckung an Daniela Banla, Enenkelstr. 35/2/7, A-1160 Wien, Austria.

Wollt Ihr gute Demos auf Amiga machen? Verkaufe 10 Disketten mit PD-Demomakern für 30 DM!!! Nur Vorkasse! 100% ok. Jürgen Löffler, Kirchenweg 3, 8544 Georgensgmünd. Legale Soft - risikolos!

ST C64 ST C64 ST C64 ST Verk. f. C64 u. ST Softw. Für C64 Geos V.20 mit Zubehör Textverarbeitungsprogramm. Für ST: Lemmings, Starray, jumpin Jack Son ... Tel: 05971/51509 (Ralf)

Schüler aufgepaßt! Hier gibt's das Amiga Grammatik/Vokabel Prg., das Euch sicher durch die Schulzeit bringt! Für div. Spr., Voreinst. Lat.: Lat. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto

Amiga * The Terminator II - Adventure * echt geil das Teil * mit Hintbook * Preis in bar 10 DM incl. Porto * sofort bestellen * neu*neu*neu* Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

TRITRIS!!! Jetzt endlich können 3 Spieler gleichzeitig Tetris playen! Sowas gab's nicht einmal auf dem Automaten! Super Grafik + Sound! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto *Amiga*

Stürzen Sie sich mit Captain Kirk in das aufregende Amiga-Grafikadventure "Raumschiff Enterprise"! Nach TV-Serie progr.! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 12 DM + Porto (2 Disks)

Atari ST Software (Games, Util., Midi) Gratisliste bei: Reinhold Kriwitz, Dr. Pertichg. 37, A-2331 Vösendorf

Yo Demo-Freax!! Hab für C64 immer neueste Demos + Diskmags (schon ca. 500) ! only PD-Stuff!! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R.martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund

Fish-PD, 50 Stück (z.b. 511-560), auf nagelneuen 3,5"-Disks inkl. Etik. & Schachteln: 60 DM + P neutral (SKC)/90 DM + P rote BASF Extra 2DD. Virenfrei! Wenn Ihr noch Fragen habt, ruft mich am Wochenende an: 02642/400936. M.Schmickler, Eulengasse 29, W-5485 Sinzig

Monopoly - ketzt endlich das Gesellschaftsspiel für den Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto.

Super Famicom, Sega, PC-Engine, Neo Geo (Ver)kaufe, tausche Moduls. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT, Devil Crush, Gunhead, Splatterhouse ... Interesse ? Tel: 02622(83517

Was ist besser als ein Neo Geo. Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem biete ich 'Konsole' (MAK) für Automatenplatinen. Also ran ans Telefon! (02622)83517

Verk. Amigaoriginale + MegaDrive Games AM: F-15 II, F-16, F-19, R. Tycon usw. MD: Streets of Rage, Sonic, Out Run, Th. Force 3, Gynoug, Monaco GP, usw. Tausch möglich. 07621/74370.

-Milestone- Get that feeling! Das Papermag für den 64'er! News, Interw., Addies, Game-Tests... Eine Ausg. 2,- DM bei M.Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen! Never 4-get: 64 Rulez!!!

Das PD-Center: 570 Disks! Extra Demo/Diskmag-Angebot (getrennt!). Liste (Papier) gg. 2,- DM, Liste (Disk): 2,40 DM beim PD-Center, M-Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

Super Amiga PD-Software. Ob Demos, Diskmags oder Abos. Wir haben alles zum absolut sensationell billigen Preis. Fordert Info u. 1 Dis Stuff an. Legt bitte 2,80 DM Rückporto bei. R.Scheimann, Eintrachtstr. 132, 4290 Bocholt.

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Demodisk 2,- DM *Amiga*

Amiga-Szenen-Demos, Diskmags, Abos und weitere Top PD-Softw. f. den Amiga. Alles direkt von internationalen Copy-Partys. Und das alles zum reinen Selbstkostenpreis. Fordert gegen 3,- DM Infopaket m. Komplettliste, Abo-Reservierungsschein und Testdisk an: J.D.Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funkt. (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk 2 DM Rückp.!

Amiga-Abos !!! Amiga-Abos !!! Amiga-Abos !!! Tolle Demos, umfangreiche Anwender & super Spiele für wenig Geld gibt es bei: Stefan Hüls, Stichwort: Amiga-Abo, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Infos gegen 2,- Rückporto.

Amiga-Abos !!! Amiga-Abos !!! Amiga-Abos !!! Tolle Demos, umfangreiche Anwender & super Spiele für wenig Geld gibt es bei: Stefan Hüls, Stichwort: Amiga-Abo, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Infos gegen 2,- Rückporto.

Verkaufe Original Soft Liste oder Anfragen unter Tel: 0421/324294 von 10-19 Uhr. Nach Herrn Wendt fragen.

Gratisliste für den C64 !!! Die neueste PD-Software auf ca. 240 Disks gibt es bei: Stefan Hüls, Stichwort: C64-Liste, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Bei mir seid Ihr an der richtigen Adresse, denn ich bin 1. billig, 2. schnell und 3. aktuell. 1 Liste und 1 Diskette mit aktuellen Programmen erhaltet Ihr gegen 2,- DM Rückporto.

Supergünstige Abos der Spitzenklasse für den C64 gibt es bei: Stefan Hüls, Stichwort: C64-Abo, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Infos gegen 2,- DM Rückporto. Das Abo besteht nur aus den besten Progr. eines Monats.

Supergünstige Abos der Spitzenklasse für den C64 gibt es bei: Stefan Hüls, Stichwort: C64-Abo, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Infos gegen 2,- DM Rückporto. Das Abo besteht nur aus den besten Progr. eines Monats.



TERMINE

Die ASM-Ausgabe 3/92 erscheint
am 14. Februar 1992

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 4/92 ist der
21. Januar 1992

TERMINE

C64 C64 Verkaufe Last Ninja 3, 3D-Constraction Kid, Manchester U. Europe, Terminator 2, Second World, Klax u.v.m. Liste anf. M.Rosenauer, Siebenbrunnenfeldg. 8/2/11, A-1050 Wien

Suche Software

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Amiga !!! Amiga !!!, Suche Police Quest 1 !!! Dringend !!! Dirk Schönbohm, Theresienweg 5, 7115 Kupferzell oder ruft an 07944/2488 ab 18 h

Amiga-Abo Suche Abo, zahle gut. Erste Sendung nur per NN. Infos an Marco Wulf, Heischbergstr. 1 in 2325 Gowens (BRD) oder ab 19.00 Uhr: 04381/9494

Suche Module für Sega Mega Drive, Sega Master Sys., Nintendo, PC Engine + Super Famicon. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670

Suche Oldies für C64 Tau Ceti, Silent Service, Paradroid, Uridium, Thomas Schütt, 2060 Bad Oldesloe, Schanzenbarg 12, Nur Disc. u. dtsch.

Su.: Lord o.t. Rings als Textadv. f. C-64 u. PC, dito als Adv. f. PC v. 1987, The Hobbit alle Sys.Ang. an: W. Kaulbarsch, Nandlstädterstr. 19, 8301 Tegernbach

Laser-Disk-Games für Pioneer LCD 1600 gesucht z.B. Dragons Lair, Thager's Quest ... (Amiga 500). Oder auch CD's für CDTV. T.Steinhiller, Degerwandstr. 31, 7470 Albstadt 1

Suche neue Megademos und Mags. But only legal stuff! Send Disk 101% back! Have you new Tools! Send me! Write to: R.Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2, But only Amiga!

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung + Verpackung) Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt, Tel: 0841/87997 ab 18 Uhr.

Suche für ST:, Strategiespiele (SSI) oder Tausch gegen Wings of Death. Angebote an: Christian Wolfrum, Odenwaldallee 23, 8520 Erlangen, Tel: 09131/47931

Kaufe Amiga + Mega Drive Originale wie Vroom, Lotus 2, B.Manager Pro, EA Hockey, Donald Duck, Wrestlewar, Phantasy 3 usw. Tausch möglich. 07621/74370, Florian

Suche Module für Sega Master, Sega Mega Drive, Nintendo und PC Engine! Suche Super Famicon! Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel: 0431/641670

Biete Hardware

Verkaufe Atari 520 ST, Drucker, Farbm., O-Spiele, 2 Floppys + Magazine, Preis DM 950,-. Thomas Vornweg, Gneisenaustr. 100, 4100 Duisburg 1, 0203/355198 ab 21 Uhr

Verk. Amiga 500 m. 1 MB, ext. Lauafwerk, Actionreplay-Modul, Farbmon. 1084, Philips TV-Tuner, optischer Maus und div. Originalspielen. VB DM 1600 DM, Tel: 040/577214

Verkaufe C64, Floppy 1541, Cassettenplayer 1531, 100 Disks, ca. 10 Cassetten, Diskbox, Anschlußkabel, Reseter, Speichererw. 24 KB, Schnellader, Final Cartidge 3, Pr. n.VB, Th.Neugebauer, Ostring 162, 6231 Schwalbach a.Ts.

C64 + 1541 + Zub. (Maus, Geos, 16 Orig., 2 Diskboxen, Reset, Handb., Leer-Disks, Datasette, Joy, Abdeckhauben, Locher), 100% ok. VB 700 DM! Tel: 08141/25263

Verkaufe für Famicom Mario World + F-Zero je 50 DM und LDG Basis System für Amiga für 100 DM. Tel: 02771/6937

C128 + Floppy 1571 + Monitor C128 + Drucker + Datasette + Disketten + 5 Originalsp. + Diskbox NW 2700,-, Preis 2000,-, Topzustand, Bücher vorhanden, Mi-Fr. Nachmit. Can Gelberi, 07121/311639

Verk. C-64 + Floppy 1541 + Drucker Star LC-10 C + Fish /Adv.) + Giga-Paint für 500,- DM. Nur Selbstabholer ab 18 Uhr Tel: 089/3232382 (Michael)

Verkaufe Atari 1040 STF + Monitor SM 124 + Maus für 600 DM. Super Angebot! Wer Interesse hat ruft an bei Carsten König, Tel: 07343/6217, Hirtenweg 3, 7919 Unterroth

Verkaufe Atari 520 ST, Floppy SF 354, Monitor SM 124, 1 MB RAM, Joystick, Maus, Originale (Rambo 3, Muds, Dragon Flight je 30 DM). Angebote an Rene, Tel: 09403/2874

Verkaufe Amiga 500 Farbmonitor 1084s Speichererw. 1 MB ext. LW 3,5 + 300 Disks mit 3 Boxen, Hefte und Fachlit. 3 Joystick für 1800 DM. Frank Kuczorra, 4300 Essen, Eltingstr. 69, 18-21 Uhr. Schreib mal wieder.

Verkaufe A500 1 MB RAM, 2. Laufw., TC-Modu., Joystick, Maus, Bücher (1 Jahr alt) u. Orig.Spiele z.B. Battle Isl, Monkey Isl, Eye o.t.Beholder, Silent S. II uva. Preis VB Tel: 0202/6070481 (Jan)

Verkaufe Atari 520 ST, Drucker, Farbm., O-Spiele, 2 Floppys + Magazine, Preis DM 950,-. Thomas Vornweg, Gneisenaustr. 100, 4100 Duisburg 1, 0203/355198 ab 21 Uhr

Amiga 2000 mit 1084S, 3 Monate alt, Epson Drucker, 2. Floppy, Sound-Digi, 21 Originaldisks, 350 Disks, Zubehör: 2000 SFr, Dominik Jakob, Gerechtigkeitsgasse 23, CH-3011 Bern, 031/220669 Schweiz

Verk. 1040 STFM + Drucker KXP-1180 + 80 Disks, incl. Emulator f. alle 3 Auflösungen auf TV + Zubehör 900 DM, Suche Steuersoft f. PC-LDG-System, Biete LDG-ST 030/4351378

Schneider CPC 664 + Farbmonitor, Disketten, div. Software DM 500,- Drucker NLQ 401 DM 250,-, 42 Original-Spiele/Compilations ab DM 10,-, Tel: 07141/481832 (ab 18 h)

Verk. Super Famicom + Supermario 4 + F-Zero + Pilotwings + Actraiser + Finalfight + Superprof. Baseball! VB: nur Komplett !!! Michael Belke, 4800 Bielefeld 17, Tel: 0521/330305

Verk. Schneider EuroXT m. 1 MB Festp., Monitor, Maus, Microsoft Works 2.0, Microsoft GW-Basic und MS-DOS 3.3, 1 J. a., kaum benutzt. VHB: 1800,- bei F. Schäfer, 6751 Trippstadt, Tel: 06306/2128 ab 16 h

***** VERKAUFE MS-DOS ANLAGE ***** Hewlett-Packard Vectra 286 AT, 640 KB, 1 MB EMS-Karte, 40 MB Festplatte, 1,2 MB Floppy, EGA-Karte, 20 Zoll Monitor + CGA-Monitor + HP-Scanjet Flachbett A4-Scanner, Orig. Pagemaker 3.0 + Scan-Softw., Tel: 0221/395036 (ab 18.00 Uhr) Preis (VHB) DM 4.700,00

***** VERK. MS-DOS ANLAGE ***** Commodore PC 10-II XT 4,77, 640 KB, 20 MB Festplatte, 2 360 KB Floppys, Hercules-Karte + Monitor, Tel: 0221/395036 (ab 18.00 Uhr) Preis DM 500,00

Game Boy mit Gamelight, Tetris, Tennis, Super Mario, Chessmaster, Turtles, Spiderman, DM 240,-. Martin Krieger, Arndtstr. 12, 6050 Offenbach

Verkaufe C128D mit Zubehör! + Datasette + 7 Originalkasetten + 115 Disks + 20 Leerdisks + 8 Originale (Turrican 2, ...) VB: 750, Tel: 09255/266

Verkaufe Atari 520 ST, Drucker, Farbm., O-Spiele, 2 Floppys + Magazine, Preis DM 950,-. Thomas Vornweg, Gneisenaustr. 100, 4100 Duisburg 1, 0203/355198 ab 21 Uhr

Verkaufe Centr. Drucker Interface für C64/C128 kompl. mit Anleitung. 100% ok, NP 128 DM, Preis 70 DM, 1 Jahr alt, Tel: 04639/209, Björn Stielow, Hauptstr. 26, W-2391 Schafflund

Verk. A500, 1 MB + 2. LW. + 1084 S + 32 MB-Festplatte (autobootfähig) + Mouse + Stick + 5 orig. Spiele + 10 Bücher + ca. 100 Amiga-Magaz. für DM 2000,-, Tel: 09174/2193

Verkaufe Amiga 500, TV-Mod., über 100 Disks, Speichererweiterung 1 Mbyte, viel Zubehör. VB: 06054/80312 ab 17 Uhr (Klaus)

Verk. C-64 II, Floppy 1541 II, Datasette, 350 Disks, 4 Boxen, 60 Cassetten, Maus, Geos 2.0, Megapack II, Action Replay Cartridge MK5 ... NP 2500 DM, VK: 650 DM. J.Tuschka, 7770 Überlingen, Tel: 07551/62873

Verkaufe C64II + Floppy 1541 II + Drucker + ca. 60 Disketten (mit Spielen) + 2 Joystick + Maus + Druckerpapier für den sensationellen Preis von 500 DM bei Simon Schoenhals, Badeweg 4, 3584 Zwesten

Nintendo Game Boy und Game Light, mit 7 Games, Dr. Mario, Super Mario Land, Tetris, Fortress of Fear, Spider-Man, Tennis, Solar Striker. Nur komplett für 385 DM. H.Richter, Im Bockenfeld 21, 4650 Gelsenkirchen 2.

Verkaufe Lynx + 2 Module um 230 DM. Game Box + 5 Module um 170 DM. Suche Mega Drive + PC-Engine Module. Suche Game Gear. Tel: Austria 07752/65504 ab 18.00 Uhr

Verk. Mega Drive m. 7 Games für 650 DM, Sega Master m. 4 Games (R-Type, PH Star ...) für 250 DM, Game-Gear mit 2 Games für 300 DM, Game-Boy mit 2 Games für 100 DM, PC-Engine Core Grafx mit Son Son 250 DM. Tel: 07720/7619

Verkaufe C64/II, 1541/II, Datasette, 65 Disketten, 20 Kasetten, Zubeh., Bücher, Zeitschriften, Joystick, Locher, Abdeckhaube, 2 Module, 500 DM, Tel: 0221/1702576 ab 15.00 Uhr.

Verkaufe Atari 520 ST, Drucker, Farbm., O-Spiele, 2 Floppys + Magazine, Preis DM 950,-. Thomas Vornweg, Gneisenaustr. 100, 4100 Duisburg 1, 0203/355198 ab 21 Uhr

Fabrikneues Org.-Chinon Einbau Laufwerk für PC 5,25 Disketten 360 KByte 200 DM (VB) Fr. Die 07181/83108 anrufen von 15-16 Uhr!!!

Verk. Game Boy + Game Light + 6 Spiele (orig. verpackt) für 300 DM. Zuschriften an: R.-D. Eibel, Talstr. 8, 4030 Ratingen 1

Verkaufe Game Boy mit 8 Modulen z.B. F1 Race, Gargoles Quest, Buvai Fighter Delux, Solar Striker, Castlevania. Verkaufe alles zusammen für 400 DM (Neupreis 520 DM) Tel: 07334/6692

Commodore CDTV neu original verpackt, mit Garantie, 15% unter Neupreis zu verkaufen. Tel: 09188/1253

Verk. Zenit PC, 8088, 8 Mhz, CGA-Monitor (monochrom, 640/200), 20 MB Festplatte, 3 1/2" Laufwerk, 600 DM. Franz Weinert, Gutbrodstr. 13, 8953 Obergünzburg, Tel: 08372/2789

Verk. Amiga 500 m. ext. Laufw. u. 512 KB erw. u. Festplatte 20 MB + Monitor, orig. Spiele + Maus + Joysticks usw für VB 2300 DM, Tel: 08761/61918

Verk. Amiga 500 m. 1 MB, ext. Laufwerk, Actionreplay-Modul, Farbmon. 1084, Philips TV-Tuner, optischer Maus und div. Originalspielen. VB DM 1600 DM, Tel: 040/577214

Verk. Game Boy + Game Light + 6 Spiele (orig. verpackt) für 300 DM. Zuschriften an: R.-D. Eibel, Talstr. 8, 4030 Ratingen 1

***** LYNX ***** Verkaufe Atari Lynx + 4 Topgames + Batterien = Akku, 3 Monate Garantie, 100% ok, 320,- *** Floppy *** 100%, intern, 3,5" 100,- DM, Tel: 02224/78336 ab 2

Verkaufe LDG-System Pioneer CLD-1500 komplett mit CD-Spiel für Amiga. 1 1/2 Wochen alt, NP 1300 DM für 1100 DM incl. Porto ü NN-Gebühr. Tel: 07524/8263. Thomas verlangen.

Verk. Amiga 500 m. 1 MB, ext. Laufwerk, Actionreplay-Modul, Farbmon. 1084, Philips TV-Tuner, optischer Maus und div. Originalspielen. VB DM 1600 DM, Tel: 040/577214

Verk. C 128 + Diskettenlaufwerk 1571 + Joystick + Spiele + Bücher + Abdeckhaube. Alles zusammen 400 DM. Tel: 0741/7746, verlangt Richard.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Verkaufe A500 + 1 MB + 1084 + 2. LW + 390 Disks (Spiele und PDs) + C-Compiler + 7 Handbücher + 3 Joysticks + Akustik-Koppler VB 1500,- DM, Tel: 02131/668500 nach 18 Uhr.

Verk. Atari 520 ST, 2,5 MB-RAM, 16 MHz Taktung, 1.4-TOS im ROM, Echtzeituhr, Floppy 314, Maus VB 900,- DM, Ralf Gaiser, Tel 0711/485762, Angebot ab 18 Uhr

NEC P6 Color, neuwertig nur schw. Farbband gebraucht mit Büchern, deutsch u. englisch, VB: 1200,- ab 18 Uhr 09142/1391, vorher 1326

Gelegenheit: Amiga-Monitor, NP 750,- für 240 DM, deicht defekter Amiga für 300 DM, VHS-Video NP 1200 DM für 500 DM abzugeben. Tel: 07524/8263

Verkaufe Commodore MPS 1230, 9-Nadel-Drucker, neuw. VB 250 DM, Tel: 0211/750894, ab 15 Uhr

Amiga-500: 3 1/2" Laufwerk ex. Fr. 70.-, Tele-Modem 2000 Fr. 100.-, Epson LX-500 (inkl. Papier) Fr. 150.-, Disk-Sammlung: ca. 299 Disks Fr. 70.-, Tel: CH-081/243677, 12.30 u. ab 18.15

Verkaufe Action Replay II neu für 100,- DM Back Dietmar, Friedr.-Rückert 19, 8732 Münnerstadt

*** + * AMIGA 500 * + *** Verkaufe Amiga 500 + 512 KB + 2. Lauf. + Kabel, Bücher, Disketten. Für 1250 DM. Dazu: STAR LC-10 Farbdrucker umsonst (100% funk.) Tel: 02103/66544, Jens Marggraf, Schützenstr. 64 c, 4010 Hilden

Achtung: Verkaufe Sega-Mega-Drive RGB/PAL + 7 Top-Games + 2 Joypads. tel: 09452/1653, Michael, und STAR LC-10 Color-Drucker billigst !!

Verkaufe Amiga 500 + Maus + Mousepad + TV Modulator + Joystick + 12 Happy Computer + 14 Powerplays + Speichererweiterung + Disks, VB 900 DM, Tel: 07131/42667, erreichbar ab 18 Uhr

Verkaufe Atari 520 · ST, Drucker, Farbm., O-Spiele, 2 Floppys + Magazine, Preis DM 950,-. Thomas Vornweg, Gneisenaustr. 100, 4100 Duisburg 1, 0203/355198 ab 21 Uhr

Verkaufe A500 + 1 MB + 1084 + 2. LW + 390 Disks (Spiele und PDs) + C-Compiler + 7 Handbücher + 3 Joysticks + Akustik-Koppler VB 1500,- DM, Tel: 02131/668500 nach 18 Uhr.

Verk. Amiga 500 m. 1 MB, ext. Laufwerk, Actionreplay-Modul, Farbmon. 1084, Philips TV-Tuner, optischer Maus und div. Originalspielen. VB DM 1600 DM, Tel: 040/577214

Wegen A3000-Kauf günstig abzugeben: A500 1.3, 1 MB RAM + Monitorständer DM 500. Außerdem Commodoredrucker MPS-1550C (9 Nadeln, Farbe, MLQ, 4 Monate alt) NP 550 VHB 350. Weiteres A500 Zubehör billigst!!

Achtung: Verkaufe Sega-Mega-Drive RGB/PAL + 7 Top-Games + 2 Joypads. tel: 09452/1653, Michael, und STAR LC-10 Color-Drucker billigst !!

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + BTX + Monitor + 2. Laufwerk + Action Replay 2 + Joystick + Disks + Literatur für nur 1500 DM bei Andre Jäkel, Ringstr. 10, 6309 Münzenberg 1, Tel: 06033/63579

SEGA / S.FAMICOM / PC-ENGINE / NEO GEO Probl. beim Anschluß an Euren Monitor (z.B. Comm 1084 / Phil. 8833) oder Stereoanlage? Ich habe die entsprechenden Kabel. Sowie Scartumschalter für 4 Eingänge! Endl. kein umstöpseln mehr. Tel: 02622/83517

Mega Drive Umbau auf engl. Chipsatz Sowie Umbau von 50 -> 60 Hz. Spiele und Musik laufen sann schneller. Booste Su. Famicom und PC.Engine. Hat Ihr Anschlußprobleme an den Monitor? Dann ruft an: Tel: 02622/83517

Wegen A3000-Kauf günstig abzugeben: A500 1.3, 1 MB RAM + Monitorständer DM 500. Außerdem Commodoredrucker MPS-1550C (9 Nadeln, Farbe, MLQ, 4 Monate alt) NP 550 VHB 350. Weiteres A500 Zubehör billigst!!

Suche Hardware

Suche für Atari 1040 STE alles (z.B. Festplatte, 2. Laufw., usw.) sowie Anwender P. und Spiele. Nur Originale. Angebote schriftl. A.Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Suche Mega Drive + Spiele, Super Famicom + Spiele, Sega Master + Sp., PC-En. + Sp., Game Gear + Sp., Mega Drive DC, NES + SP., bin auch am Tausch inter. Tel.: 04521/71497 .. Kaufe ..

Defekte Amiga 500-3000 von Bastler gesucht (Thomas) Mo-Do: 0241/574544, Fr-So: 02371/32555

Verschiedenes

Happy Comp. 12.86 - 9.89, 68000er 1.87 - 3.88, Data Welt 1.87 - 7.88, Run 2 + 7.87, Power Play 1-6, 64er 1.85 - 12.87, ASM 3-9.89, Amiga DOS 1-3.91, Kick Start 1 + 2.91. Viele Sonderhefte, 0203474679

Suche dringend alle ASM aus den Jahren 88/89/90, zahle gut! Rouven Lemmens, Kolbestr. 6, 4178 Kevelaer 1, Tel: 02832/70237

Wer möchte wöchentlich mind. 500 DM verdienen!!! und das als Nebenjob! informationsmaterial gegen 5 DM + 2 DM Porto! Schreibe an: Alexander Gab, Breslauer Str. 20, 6473 Gedern 1,

---

Verkaufe folgende Sierra-Adventure-Komplettlösungen King's Quest I-V, Larry I-V, Conquest of Camelot, Codename Iceman, Colonel's Bequest, Police Quest I-III, Space Quest I-IV, Der Preis pro Lösung beträgt 12 DM + 3 DM Porto, Nachnahme + 5 DM. Tel: 0511/664026 o. 626079

Wer möchte wöchentlich 500 DM oder mehr DM verdienen!! Völlig legal und als Nebenjob. Informationsmaterial gegen 5 DM + 2 DM Porto!! Schreibe an: Alexander Gab, Breslauer Str. 20, 6473 Gedern 1

Hallo Freaks!! Zu wenig Kohle? No Problem! 100 DM täglich für leichte, legale Arbeit. Infos bei: Thorsten Kreischer, Postfach 10, 6759 Grumbach, Germany ... Bitte Rückporto ... Take your Chance now

---

Super Nebenverdienst! Bis zu 100 DM tägl. (auch Jugendl. geeig.) Infos gegen frank. Rückumschlag b.: Duran Cinokar, Heyerhoffstr. 107 in 4370 Marl-Hüls.

Verkaufe: 29 ASM-Ausgaben vom Zeitraum 1987 - 91 zu Preis von ÖS 1300 bzw DM 185. Alle Hefte 1 A Zustand!!! Amiga TV-Anschlußmodul + Verb.-Kabel um S 450 (DM 65)!!! Spaceharrier (C-64) S 200, DM 30! R.Mühlman, Kirchensiedlung 175, A-9931 Außervillgraten

---

!!! STOP Nebenverdiener !! Super Nebenjob: Bis zu 100 DM täglich, Kostenloses Info bei: Chr. Neumann, Glatbekeweg 19, W-4600 Dortmund 41 Weiter !!

Private Software Datenbank Vermittlung von Software und Literatur kostenlos und unverbindlich. Info: Andreas Marovic, 0541/84053, Schnatgang 47, 4500 Osnabrück

---

Komplettlösungen zu ü. 200 Amiga, ST ü PC-Games, z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv. etc. Liste: 1,50 DM, Rückp. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Preis: je nur 7,80 DM, inkl. Porto.

Habe ca. 260 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + Billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

Verkaufe Amiga PD InfoDisk gegen 2,- DM bei Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee, Computerclub sucht auch noch Mitglieder. Siehe Clubecke unter TCP. !!! Greets to all Members !!!

Kaufe, tausche, verkaufe. Super Famicom SP., Mega Drive Sp., Sega Master Sp., Game Gear Sp., NES Sp., Kaufe evtl. auch ganzes System auf. Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

Amiga-Sensation Das Lösungsheft 91/92, mit Tips - Tricks - Cheats - Lösungen - Geheimes. Ca. 100 Spielelösungen, pro Heft nur 10 DM. -Super- Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

-Milestone- Get that feeling! Das Papermag für den 64'er! News, Reviews, Interviews, Addies, Game-Tests ... Eine Ausgabe: 2,- DM bei M.Mättner, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhausen. Never 4-get: 64 Rulez!!!

Bis zu 100 DM täglich! Für jeden durchführbare, leichte Tätigkeit. Ideal für Jugendliche! Info gegen frankierten Umschlag bei Marc Nicastro, Steinhübel 13, 6650 Homburg

---

Inner Sphere - die legale Gruppe in der Scene sucht noch Mitglieder wie Modemtrader, Coder, Musiker, GFX u. Swapper. Infos bei B.C., A.Grutza, A.d.Pulvermühle, 5000 Köln 91 ! LEGAL!

Die Familie ist dem Amiga verfallen. Suche Gleichgesinnte oder Amiga-Club in Köln/Bergheim. Tel: 02271/97084

Verkaufe ASM ab 11/87 und Power Play ab Erstausgabe! Preis jeweils komplett 100,- (30 ASM's) bzw. 80,- (31 Power Plays) Tel: 0441/502311

Double Trouble - Sega-Mega-Drive-Club! Biete: Clubzeitung, Hotline, Tips, Kontakte, Kleinanzeigen usw. Gut leben hat einen Namen: Double Trouble! Tel: 030/6849816

Achtung Besitzer v. Amigas u. Mega Dr. Habe aus gesaammel. Illustrierten komplet. Tip, Cheats zusammengetrag. Seid Ihr interes., dann schreibt mir od. ruft an. 8960 Kempten, Robert-Weixler Str. 20, Tel: 0831/27286

Bis zu 100 DM täglich! Super Nebenverdienst! Einfache, legale, von zu Hause aus durvhführbare Tätigkeit. Für Jedermann!! Info für 1 DM Porto an: Andre Over, Am Kirschbäumchen 8, 5205 St. Augustin.

Bocholt-Party! Jetzt und hier in Bocholt findet regelmäßig die tolle Copy-Party statt. fordert Info und Einladung an: J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Jeder kann kommen, auch Szenen-Aussenstehende !!!

-Milestone- Get that feeling! Das Papermag fpr den 64'er! News, Reviews, Interviews, Addies, Game-Tests ... Eine Ausgabe: 2,- DM bei M.Mättner, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhausen. Never 4-get: 64 Rulez!!!

Tausche

Suche Tauschpartner für C-64/128er (auch Kauf) Schickt Listen oder Disk an: Andreas Röhl, Degerndorf 13, 8433 Lupburg/Opf. (100% Antwort) bis bald

---

Demomaker + Letterwriter 2-Disks fpr 10 DM. Auch interessiert an Tausch von Demos, guter Musik und Grafik. Amiga und Atari XL. Only legal !!! Heiko Sebastian, PF 1203, 5940 Lennestadt 1. Take the Chance !!!

Suche Tauschpartner für MS-DOS Software 5 1/4 und 3 1/2 Zoll. Habe etwa 50 Spiele + Programme. Interessenten an: Heiko Schorstein, Heidbüchel 46, 5166 Kreuzau

---

Amiga! Suche Kontakte zwecks Demotausch. Auch billige Abos. Write or call: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt, Tel: 02871/12214. Only new stuff!!!

PC: Tausche orig. Command H.Q. mit deutscher Anleitung gegen Space Quest IV VGA oder anderes Angebot. Tel: 06105/6542

Suche Tauschpartner für ST(e) Andreas Wolff, Wilhelm-Werer-Str. 2, 6430 Bad Hersfeld. Wenn Ihr labern wollt: 06621/72491 (nur abends)

Demomaker + Letterwriter 2-Disks für 10 DM. Auch interessiert an Tausch von Demos, guter Musik und Grafik. Amiga und Atari XL. Only legal !!! Heiko Sebastian, PF 1203, 5940 Lennestadt 1. Take the Chance !!!

Ich tausche meinen Game Boy gegen ein Game Gear oder ein Lynx. Ich habe 9 Spiele. Bitte mit mindestens 5 Spielen. Ruft an: 09402/4676 ab 15 Uhr. Fragt nach Benjamin.

Suche Tauschpartner, bin 100% zuverlässig. Schickt Listen und Briefe zu Alexander Metz, Reeseweg 15 a, 6464 Altenhaßlau. SCHNELL

Suche Tauschpartner für C-64/128er (auch Kauf) Schickt Listen oder Disk an: Andreas Röhl, Degerndorf 13, 8433 Lupburg/Opf. (100% Antwort) bis bald

---

Demomaker + Letterwriter 2-Disks fpr 10 DM. Auch interessiert an Tausch von Demos, guter Musik und Grafik. Amiga und Atari XL. Only legal !!! Heiko Sebastian, PF 1203, 5940 Lennestadt 1. Take the Chance !!!

Suche Tauschpartner für MS-DOS Software 5 1/4 und 3 1/2 Zoll. Habe etwa 50 Spiele + Programme. Interessenten an: Heiko Schorstein, Heidbüchel 46, 5166 Kreuzau

---

Amiga! Suche Kontakte zwecks Demotausch. Auch billige Abos. Weite or call: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt, Tel: 02871/12214. Only new stuff!!!

PC: Tausche orig. Command H.Q. mit deutscher Anleitung gegen Space Quest IV VGA oder anderes Angebot. Tel: 06105/6542

Kontakte

Micron sucht noch neue Member (Coder, Modemtrader, Originalsupplier). Wir suchen noch aktuelle Source. Schreibt an: M.Gilly, Postfach 839, A-1011 Wien

---





Biete Hardware

Verkaufe Atari 520 ST, Drucker, Farbm., O-Spiele, 2 Floppys + Magazine, Preis DM 950,-. Thomas Vornweg, Gneisenaustr. 100, 4100 Duisburg 1, 0203/355198 ab 21 Uhr

Verk. Amiga 500 m. 1 MB, ext. Laufwerk, Actionreplay-Modul, Farbmon. 1084, Philips TV-Tuner, optischer Maus und div. Originalspielen. VB DM 1600 DM, Tel: 040/577214

Verkaufe C64, Floppy 1541, Cassettenplayer 1531, 100 Disks, ca. 10 Cassetten, Diskbox, Anschlußkabel, Reseter, Speichererw. 24 KB, Schnellader, Final Cartidge 3, Pr. n.VB, Th.Neugebauer, Ostring 162, 6231 Schwalbach a.Ts.

C64 + 1541 + Zub. (Maus, Geos, 16 Orig., 2 Diskboxen, Reset, Handb., Leer-Disks, Datasette, Joy, Abdeckhauben, Locher), 100% ok. VB 700 DM! Tel: 08141/25263

Verkaufe für Famicom Mario World + F-Zero je 50 DM und LDG Basis System für Amiga für 100 DM. Tel: 02771/6937

C128 + Floppy 1571 + Monitor C128 + Drucker + Datasette + Disketten + 5 Originalsp. + Diskbox NW 2700,-, Preis 2000,-, Topzustand, Bücher vorhanden, Mi-Fr. Nachmit. Can Gelberi, 07121/311639

Verk. C-64 + Floppy 1541 + Drucker Star LC-10 C + Fish /Adv.) + Giga-Paint für 500,- DM. Nur Selbstabholer ab 18 Uhr Tel: 089/3232382 (Michael)

Verkaufe Atari 1040 STF + Monitor SM 124 + Maus für 600 DM. Super Angebot! Wer Interesse hat ruft an bei Carsten König, Tel: 07343/6217, Hirtenweg 3, 7919 Unterroth

Verkaufe Atari 520 ST, Floppy SF 354, Monitor SM 124, 1 MB RAM, Joystick, Maus, Originale (Rambo 3, Muds, Dragon Flight je 30 DM). Angebote an Rene, Tel: 09403/2874

Verkaufe Amiga 500 Farbmonitor 1084s Speichererw. 1 MB ext. LW 3,5 + 300 Disks mit 3 Boxen, Hefte und Fachlit. 3 Joystick für 1800 DM. Frank Kuczorra, 4300 Essen, Eltingstr. 69, 18-21 Uhr. Schreib mal wieder.

Verkaufe A500 1 MB RAM, 2. Laufw., TC-Modu., Joystick, Maus, Bücher (1 Jahr alt) u. Orig.Spiele z.B. Battle Isl, Monkey Isl, Eye o.t.Beholder, Silent S. II uva. Preis VB Tel: 0202/6070481 (Jan)

Verkaufe Atari 520 ST, Drucker, Farbm., O-Spiele, 2 Floppys + Magazine, Preis DM 950,-. Thomas Vornweg, Gneisenaustr. 100, 4100 Duisburg 1, 0203/355198 ab 21 Uhr

Amiga 2000 mit 1084S, 3 Monate alt, Epson Drucker, 2. Floppy, Sound-Digi, 21 Originaldisks, 350 Disks, Zubehör: 2000 SFr, Dominik Jakob, Gerechtigkeitsgasse 23, CH-3011 Bern, 031/220669 Schweiz

Verk. 1040 STFM + Drucker KXP-1180 + 80 Disks, incl. Emulator f. alle 3 Auflösungen auf TV + Zubehör 900 DM, Suche Steuersoft f. PC-LDG-System, Biete LDG-ST 030/4351378

Schneider CPC 664 + Farbmonitor, Disketten, div. Software DM 500,- Drucker NLQ 401 DM 250,-, 42 Original-Spiele/Compilations ab DM 10,-, Tel: 07141/481832 (ab 18 h)

Verk. Super Famicom + Supermario 4 + F-Zero + Pilotwings + Actraiser + Finalfight + Superprof. Baseball! VB: nur Komplett !!! Michael Belke, 4800 Bielefeld 17, Tel: 0521/330305

Verk. Schneider EuroXT m. 1 MB Festp., Monitor, Maus, Microsoft Works 2.0, Microsoft GW-Basic und MS-DOS 3.3, 1 J. a., kaum benutzt. VHB: 1800,- bei F. Schäfer, 6751 Trippstadt, Tel: 06306/2128 ab 16 h

***** VERKAUFE MS-DOS ANLAGE ***** Hewlett-Packard Vectra 286 AT, 640 KB, 1 MB EMS-Karte, 40 MB Festplatte, 1,2 MB Floppy, EGA-Karte, 20 Zoll Monitor + CGA-Monitor + HP-Scanjet Flachbett A4-Scanner, Orig. Pagemaker 3.0 + Scan-Softw., Tel: 0221/395036 (ab 18.00 Uhr) Preis (VHB) DM 4.700,00

***** VERKAUFE MS-DOS ANLAGE ***** Commodore PC 10-II XT 4,77, 640 KB, 20 MB Festplatte, 2 360 KB Floppys, Hercules-Karte + Monitor, Tel: 0221/395036 (ab 18.00 Uhr) Preis DM 500,00

Game Boy mit Gamelight, Tetris, Tennis, Super Mario, Chessmaster, Turtles, Spiderman, DM 240,-. Martin Krieger, Arndtstr. 12, 6050 Offenbach

Verkaufe C128D mit Zubehör! + Datasette + 7 Originalkasetten + 115 Disks + 20 Leerdisks + 8 Originale (Turrican 2, ...) VB: 750, Tel: 09255/266

Verkaufe Atari 520 ST, Drucker, Farbm., O-Spiele, 2 Floppys + Magazine, Preis DM 950,-. Thomas Vornweg, Gneisenaustr. 100, 4100 Duisburg 1, 0203/355198 ab 21 Uhr

Verkaufe Centr. Drucker Interface für C64/C128 kompl. mit Anleitung. 100% ok, NP 128 DM, Preis 70 DM, 1 Jahr alt, Tel: 04639/209, Björn Stielow, Hauptstr. 26, W-2391 Schafflund

Verk. A500, 1 MB + 2. LW. + 1084 S + 32 MB-Festplatte (autobootfähig) + Mouse + Stick + 5 orig. Spiele + 10 Bücher + ca. 100 Amiga-Magaz. für DM 2000,-, Tel: 09174/2193

Verkaufe Amiga 500, TV-Mod., über 100 Disks, Speichererweiterung 1 Mbyte, viel Zubehör. VB: 06054/80312 ab 17 Uhr (Klaus)

Verk. C-64 II, Floppy 1541 II, Datasette, 350 Disks, 4 Boxen, 60 Cassetten, Maus, Geos 2.0, Megapack II, Action Replay Cartridge MK5 ... NP 2500 DM, VK: 650 DM. J.Tuschka, 7770 Überlingen, Tel: 07551/62873

Verkaufe C64II + Floppy 1541 II + Drucker + ca. 60 Disketten (mit Spielen) + 2 Joystick + Maus + Druckerpapier für den sensationellen Preis von 500 DM bei Simon Schoenhals, Badeweg 4, 3584 Zwesten

Nintendo Game Boy und Game Light, mit 7 Games, Dr. Mario, Super Mario Land, Tetris, Fortress of Fear, Spider-Man, Tennis, Solar Striker. Nur komplett für 385 DM. H.Richter, Im Bockenfeld 21, 4650 Gelsenkirchen 2.

Verkaufe Lynx + 2 Module um 230 DM. Game Box + 5 Module um 170 DM. Suche Mega Drive + PC-Engine Module. Suche Game Gear. Tel: Austria 07752/65504 ab 18.00 Uhr

Verk. Mega Drive m. 7 Games für 650 DM, Sega Master m. 4 Games (R-Type, PH Star ...) für 250 DM, Game-Gear mit 2 Games für 300 DM, Game-Boy mit 2 Games für 100 DM, PC-Engine Core Grafx mit Son Son 250 DM. Tel: 07720/7619

Verkaufe C64/II, 1541/II, Datasette, 65 Disketten, 20 Kasetten, Zubeh., Bücher, Zeitschriften, Joystick, Locher, Abdeckhaube, 2 Module, 500 DM, Tel: 0221/1702576 ab 15.00 Uhr.

Verkaufe Atari 520 ST, Drucker, Farbm., O-Spiele, 2 Floppys + Magazine, Preis DM 950,-. Thomas Vornweg, Gneisenaustr. 100, 4100 Duisburg 1, 0203/355198 ab 21 Uhr

Fabrikneues Org.-Chinon Einbau Laufwerk für PC 5,25 Disketten 360 KByte 200 DM (VB) Fr. Die 07181/83108 anrufen von 15-16 Uhr!!!

Verk. Game Boy + Game Light + 6 Spiele (orig. verpackt) für 300 DM. Zuschriften an: R.-D. Eibel, Talstr. 8, 4030 Ratingen 1

Verkaufe Game Boy mit 8 Modulen z.B. F1 Race, Gargoles Quest, Buvai Fighter Delux, Solar Striker, Castlevania. Verkaufe alles zusammen für 400 DM (Neupreis 520 DM) Tel: 07334/6692

Commodore CDTV neu original verpackt, mit Garantie, 15% unter Neupreis zu verkaufen. Tel: 09188/1253

Verk. Zenit PC, 8088, 8 Mhz, CGA-Monitor (monochrom, 640/200), 20 MB Festplatte, 3 1/2" Laufwerk, 600 DM. Franz Weinert, Gutbrodstr. 13, 8953 Obergünzburg, Tel: 08372/2789

Verk. Amiga 500 m. ext. Laufw. u. 512 KB erw. u. Festplatte 20 MB + Monitor, orig. Spiele + Maus + Joysticks usw für VB 2300 DM, Tel: 08761/61918

Verk. Amiga 500 m. 1 MB, ext. Lauafwerk, Actionreplay-Modul, Farbmon. 1084, Philips TV-Tuner, optischer Maus und div. Originalspielen. VB DM 1600 DM, Tel: 040/577214

Verk. Game Boy + Game Light + 6 Spiele (orig. verpackt) für 300 DM. Zuschriften an: R.-D. Eibel, Talstr. 8, 4030 Ratingen 1

***** LYNX ***** Verkaufe Atari Lynx + 4 Topgames + Batterien = Akku, 3 Monate Garantie, 100% ok, 320,- *** Floppy *** 100%, intern, 3,5" 100,- DM, Tel: 02224/78336 ab 2

Verkaufe LDG-System Pioneer CLD-1500 komplett mit CD-Spiel für Amiga. 1 1/2 Wochen alt, NP 1300 DM für 1100 DM incl. Porto ü NN-Gebühr. Tel: 07524/8263. Thomas verlangen.

Verk. Amiga 500 m. 1 MB, ext. Lauafwerk, Actionreplay-Modul, Farbmon. 1084, Philips TV-Tuner, optischer Maus und div. Originalspielen. VB DM 1600 DM, Tel: 040/577214

Verk. C 128 + Diskettenlaufwerk 1571 + Joystick + Spiele + Bücher + Abdeckhaube. Alles zusammen 400 DM. Tel: 0741/7746, verlangt Richard.

Verkaufe A500 + 1 MB + 1084 + 2. LW + 390 Disks (Spiele und PDs) + C-Compiler + 7 Handbücher + 3 Joysticks + Akustik-Koppler VB 1500,- DM, Tel: 02131/668500 nach 18 Uhr.

Verk. Atari 520 ST, 2,5 MB-RAM, 16 MHz Taktung, 1.4-TOS im ROM, Echtzeituhr, Floppy 314, Maus VB 900,- DM, Ralf Gaiser, Tel 0711/485762, Angebot ab 18 Uhr

NEC P6 Color, neuwertig nur schw. Farbband gebraucht mit Büchern, deutsch u. englisch, VB: 1200,- ab 18 Uhr 09142/1391, vorher 1326

Gelegenheit: Amiga-Monitor, NP 750,- für 240 DM, deicht defekter Amiga für 300 DM, VHS-Video NP 1200 DM für 500 DM abzugeben. Tel: 07524/8263

Verkaufe Commodore MPS 1230, 9-Nadel-Drucker, neuw. VB 250 DM, Tel: 0211/750894, ab 15 Uhr

Amiga-500: 3 1/2" Laufwerk ex. Fr. 70.-, Tele-Modem 2000 Fr. 100.-, Epson LX-500 (inkl. Papier) Fr. 150.-, Disk-Sammlung: ca. 299 Disks Fr. 70.-, Tel: CH-081/243677, 12.30 u. ab 18.15

Verkaufe Action Replay II neu für 100,- DM Back Dietmar, Friedr.-Rückert 19, 8732 Münnerstadt

Gewerbliche Kleinanzeigen

VIDEOSPIEL-IMPORT! BRANDNEU!

Bis zu 80% billiger durch Eigenimport! Wie man Gratismuster bek.! Tricks und Kniffe! Musterbriefe! Adressen aus Fernost! Als Start f. Existenzgründer!

INFO: GP Versand, PF 10212 6642 Mettlach

COMPUTERSPIELE-NEU VERLEIH NEU

für AMIGA, C64, IBM, ATARI ab 2,50 DM

CRAZY GAMES
2 x in Kiel

Kirchenweg 10a
2300 KIEL 14
Tel.: 0431/736723
und
Koltenauerstr. 237
Telefon: 33 73 63
Telefax: 33 57 17

Auch Verkauf: Zu super Preisen

T-Shirt Drucke

auf weißen T-Shirts vollfarbig nach eurem Farbfoto

inkl. T-Shirt

DM 28

Nachnahme oder Vorkasse. Keine Versandkosten. Wir drucken nur copyrightfreie Vorlagen!

h.o.t. color copy GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

---

14 PD Spiele
für AMIGA
(3 Disketten)
nur 10,– DM
incl. Versand

nur per Vorauskasse (Schein/Scheck)

HOBBY-COMPUTER-SHOP
Peter Schulemann
Kreuzstraße 36
7850 Lörrach
Tel. 07621/2662

SECOND-SOFT-LAND

Originalprogramme aus zweiter Hand nur für den

********* AMIGA *********

Wir haben ca. 600 Programme in unserem Angebot. Von Top aktuellen Programmen bis hin zu Oldies, bei uns finden Sie alles, und das zu fairen Preisen. Fordern Sie also gleich unsere kostenlose Preisliste an. Wir kaufen auch Originalprogramme an

SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb
Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel. 0841/81171

Supergünstige **MARKEN-SOFTWARE** für C-64, Amiga und PC. Außerdem: Farbbänder, Zubehör, C-64 PD-Serie.

INFO gratis! Bitte Computertyp angeben.

DATA HOUSE SOFTWARE

Husumer Str. 10, 3502 Vellmar

Bargeld

zahlen wir Ihnen für ein selbstgeschriebenes, noch nicht veröffentlichtes Programm für den AMIGA (500 - 1.000 DM oder mehr).

Rufen Sie an !!

KEIM Software
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/520765

!!! Kostet Sie keine Mark !!!

Wir suchen und vermitteln für Sie-Computer-EDV-Hardware-zu Super Preisen mit Super Service-ganz nach Ihren Wünschen-

HABERMANN V.M.
05051/5513

ATARI ST PD-Software ab 0,80 DM

Gratis Katalogdisk von:

SVB
M. Hildebrand
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Tel.: 02307/61532



NEU
SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM, C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb
Südendstr. 6
8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR

● ● ● ● ● ● ● ●

Anzeigen helfen verkaufen.

Nutzen Sie diesen Platz für Ihre Werbung!

● ● ● ● ● ● ● ●

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:

I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709

Preisgünstige Programme für

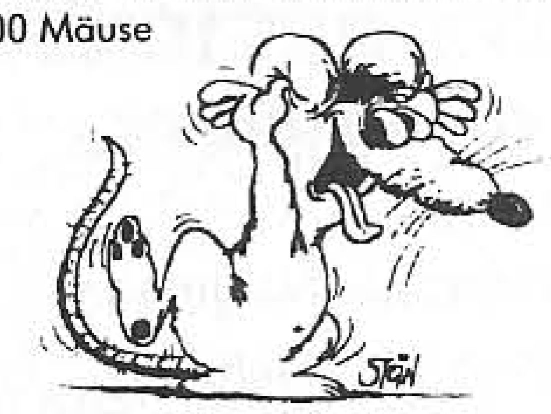
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

LOGIMOUSE PILOT

wiegt nur 95 gramm, leichtgängige Maustasten, ergonomisches Design, hohe Auflösung (200 dpi), selbstreinigend, inkl. Software (nur ST) und 2 Jahre Garantie.

Für Atari ST und Commodore Amiga je 89.00 Mäuse



Die freche Uli Stein Maus für läppische 9,95 Mäuse.

micro Robert Versandhandel
R. Kolossa, Kernerstraße 5, 6924 Neckarbischofsheim,
Tel. 07263/6 45 52

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für

AMIGA CDTV PC ATARI ST C64

News Software GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

☎ 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0221/671544
Bitte nur Händleranfragen!!

DOS-PD-Software

ab DM 0,50

Kostenlose Katalog-Diskette bei

JBE
Tel.: 0621/631800
Fax: 694667

GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's, Nintendo, Gameboy, NEC, Turbo GT, SEGA's Game-Gear, Atari Lynx, Preislisten gg. Freiumschlag unter :

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel. 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich ab 10 h

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere kostenlose Katalogdisk schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93

Thunderware Olaf Wolter

Computer-Versandservice

Gratiskatalog mit vielen Sonderposten anfordern!

Am Buchenwald 12
5067 Kürten
Tel. 02268 / 3270

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

Raubkopien

lohnen nicht bei diesen Preisen

- Don Manolo (Pacman-Spiel mit 63 Level — 19.95 DM
- Don Manolo II — 19.95 DM
- 3 D-THINK Denkspiel in der 3. Dimension — 24.95 DM
- SMILE Führen Sie SMILE durch viele Level ans Ziel — 24.95 DM
- Briefkopf mit Text-ED (Briefe einfach erstellen und ausdrucken; mit Adressenverwaltung — 24.95 DM

+ alle Spiele mit abspeicherbarer Highscoreliste
+ alle Programme mit beiliegender dt. Anleitung

- Versandkosten: Vorkasse 4,- DM / Nachnahme 7,- DM

KEIM Software
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/520765

!! AMIDO ist DA !!

Der SPIELware Versand für AMIGA + PC's !

GRATISKATALOG (Systemangabe) anfordern !

AMIDO
Vertrieb von Software
Th. Heuss Pl. 2
7012 Fellbach
Tel. + Fax: 0711/573791

SECONDHAND - SOFT - WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"

Ca. 600 gebrauchte Spiele

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Amiga + C64 ORIGINALPROGRAMME

aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

NEU – BTX – ANBIETER – NEU
UNTER: ***SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Ankauf von Orig. Hard- und Software

für Amiga und C-64

Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

Bitte System angeben!!!

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

GAME-PLAY Videospiele

Wir führen Video & Computer-Spiele für :

SEGA Mega Drive, Nintendo Gameboy-NES America-Super Famicom, Game-Gear, PC Engine und Turbo GT, Lynx Amiga, IBM PC und Atari ST

Händleranfragen erwünscht !

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
Postfach 11 04
4837 Verl 1
Telefon : 05246 / 81184
Telefax: 05246 / 81270
Täglich 10 - 19 Uhr

Holt Euch die neusten Games für den AMIGA, ST oder LYNX.

Preisliste von:

SVB
M. Hildebrand
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Tel.: 02307/61532

Hard- und Software für Amiga und *Neu* CDTV

PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

CDTV

Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer
IM RING 29 · 4130 MOERS 3 · TEL: 02841-42249

MLC

KOSTENLOS

sind die Programme, die wir anbieten, zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr

SPIELE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen werdet, die ausnahmslos gut sind und ganz bestimmt nicht

AUS DER

Klamottenkiste kommen. Kurzum: Wir bieten Programme aus der

MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

29,– DM



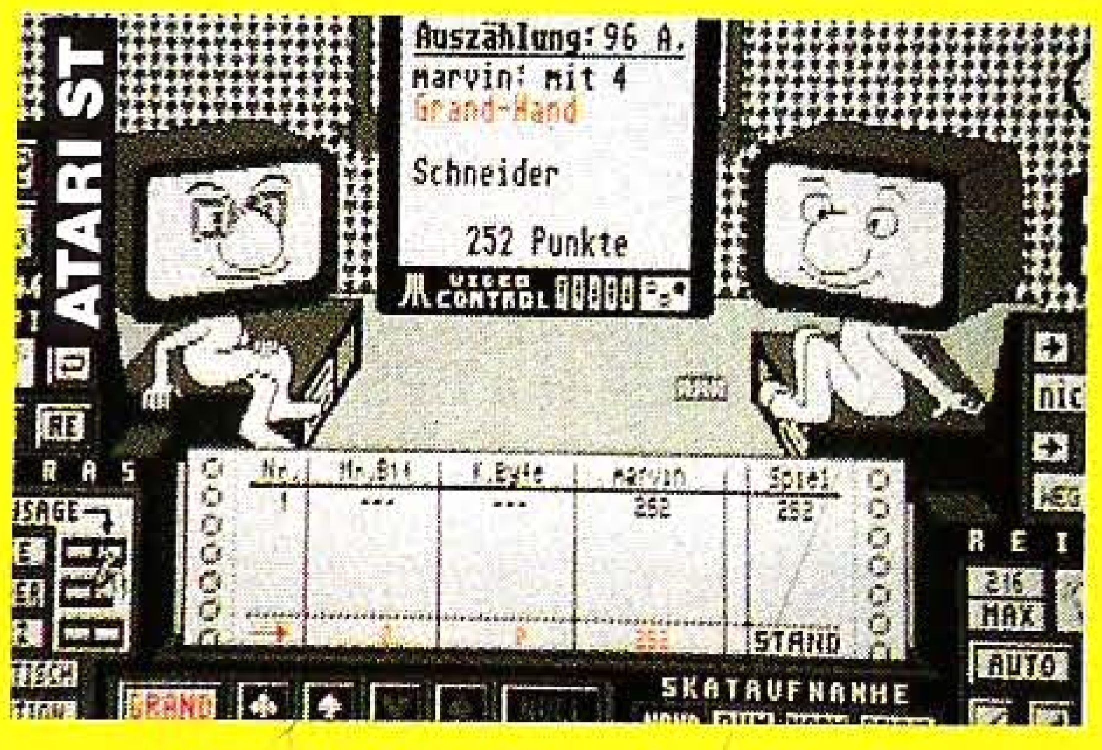
THE SECRET CAVE – Ein Jump-and-Run der Sonderklasse.



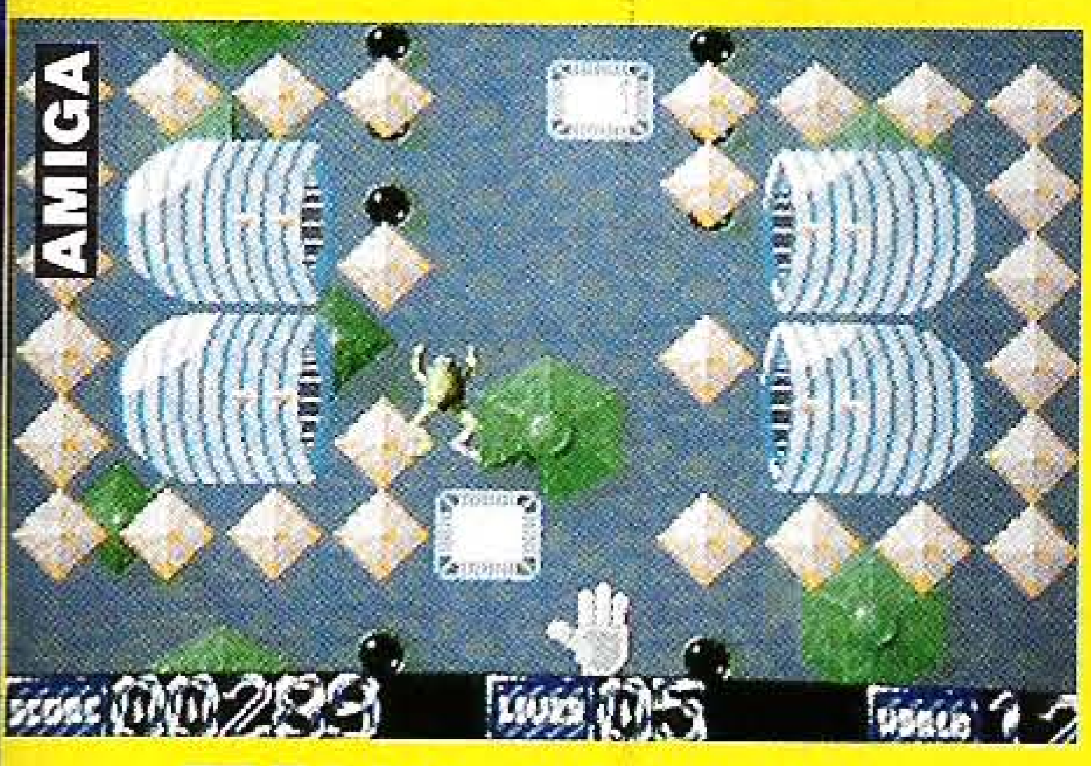
RISK IT – Über 2000 Fragen für 1–4 Spieler.



SPACEBALL – 150 Level plus Editor garantieren Spielspaß.



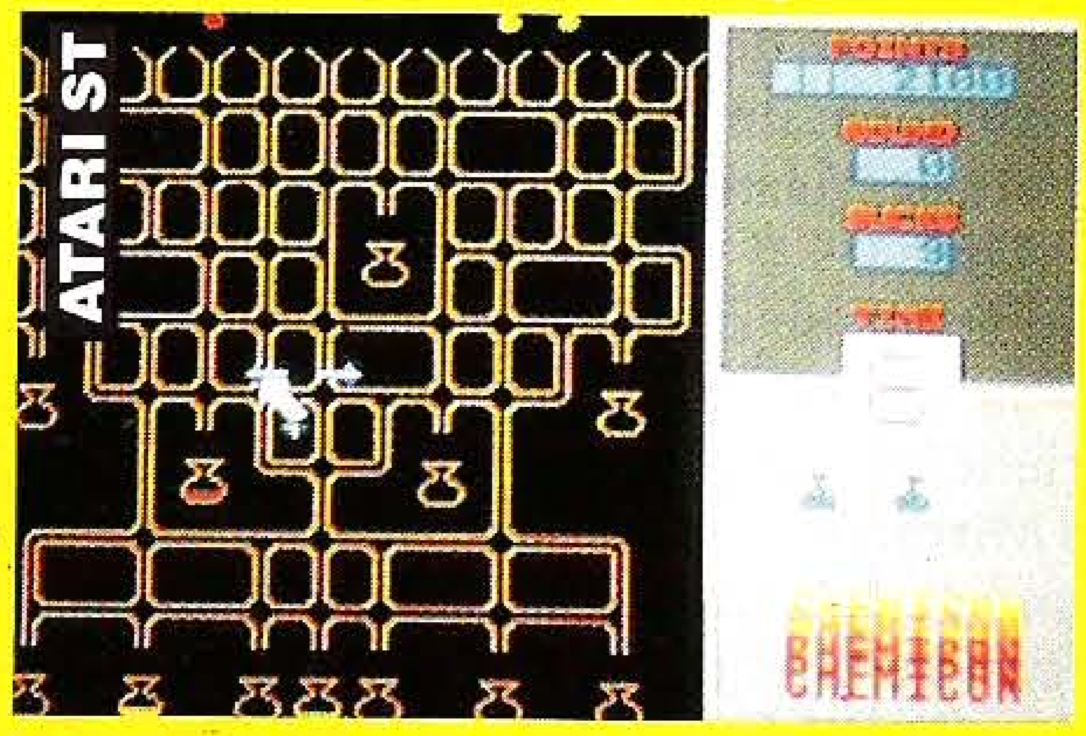
SKAT 2000 – das ideale Geschenk für alle Skatfreunde. (mind. 1 MByte erf.)



FREDDY – hüpfen, bis der Joystick qualmt.



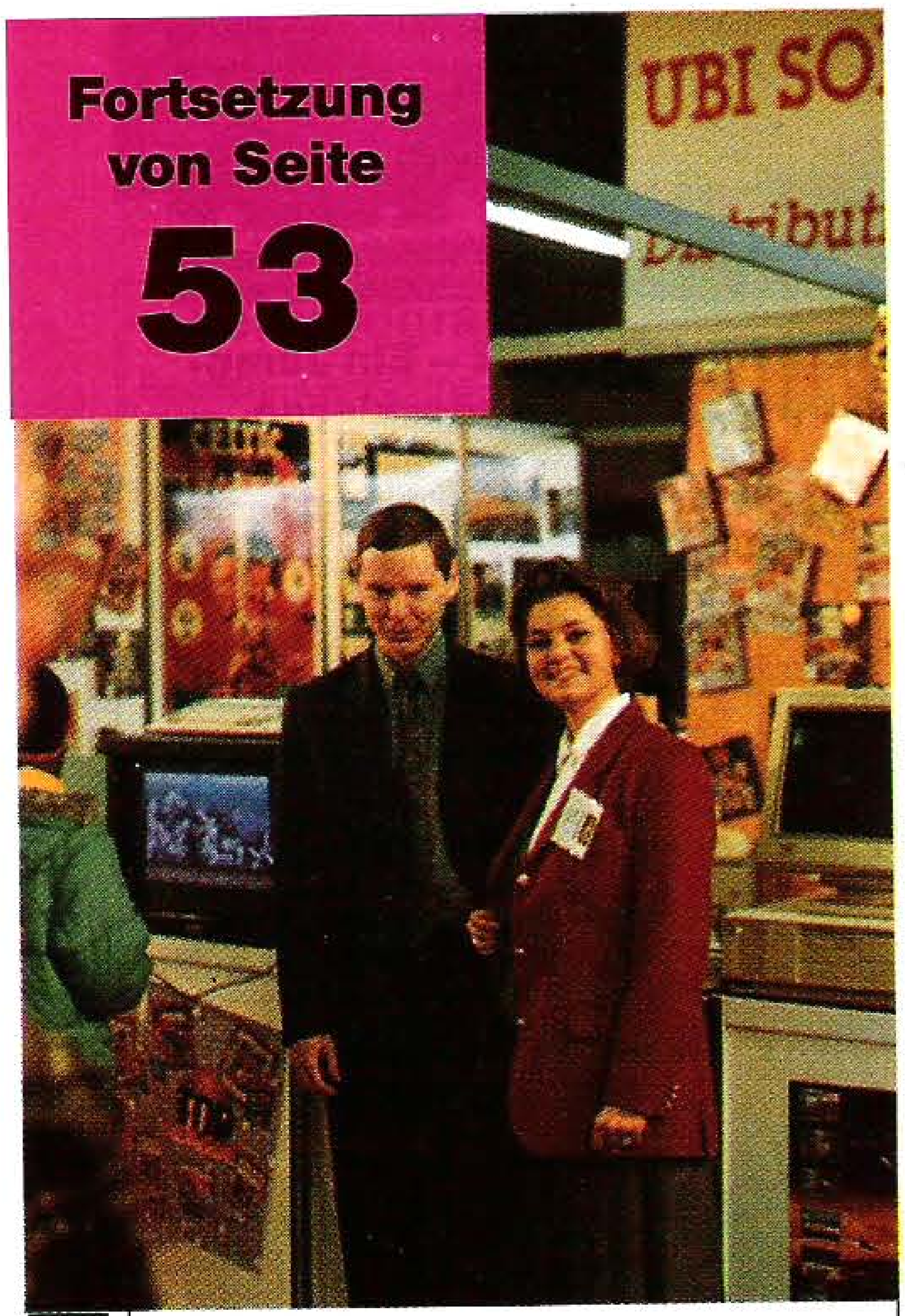
SPACE CAB – ein Taxi, das man sich gerne bestellt.



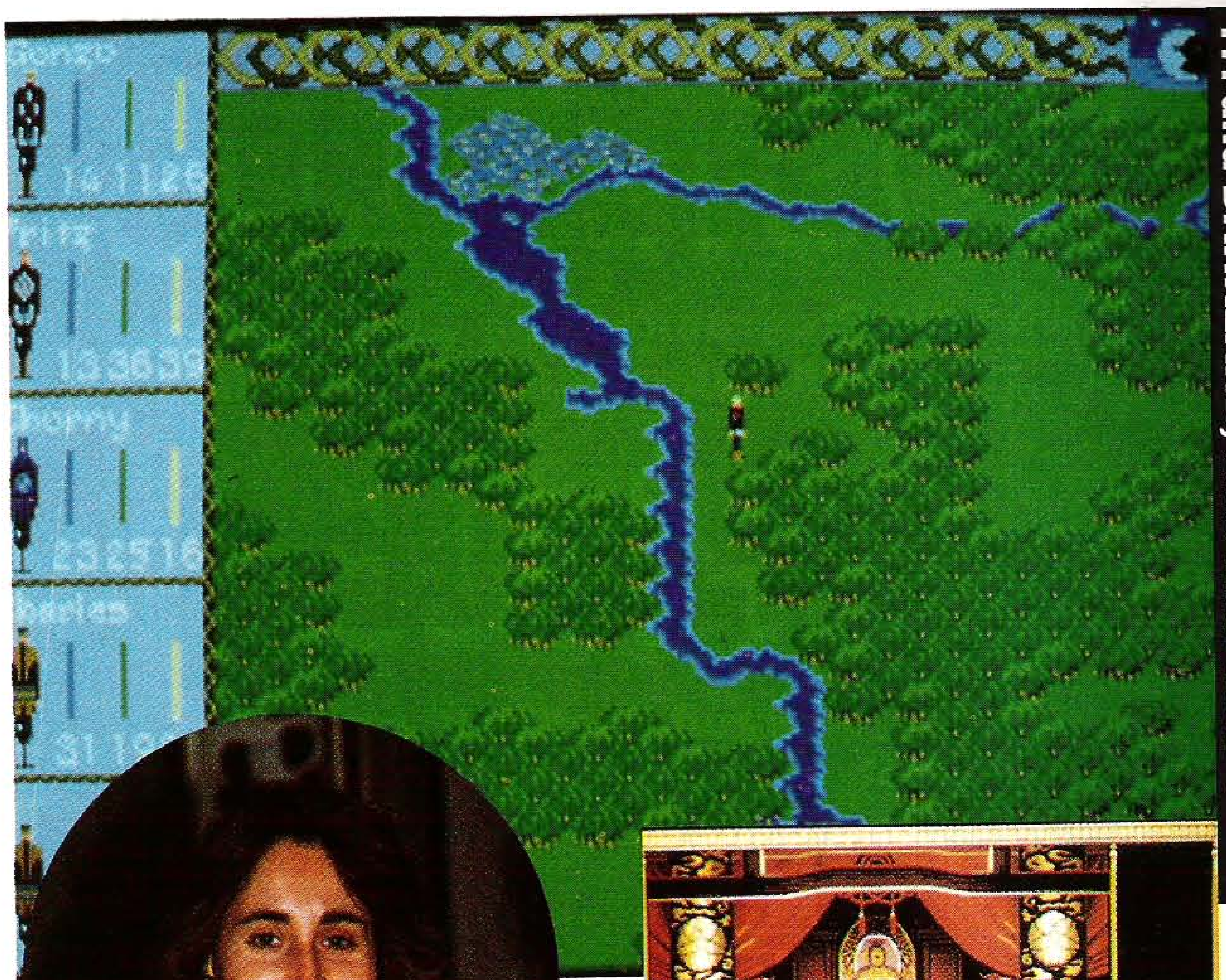
CHEMICON – Ein falscher Tropfen . . . und alles explodiert.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Fortsetzung von Seite 53



Carole Degoulet und Starush-Programmierer David Fernandes



... und DARKLAND, eine ihrer Neuheiten



Christine Pillot-Beauretour von MicroProse ...

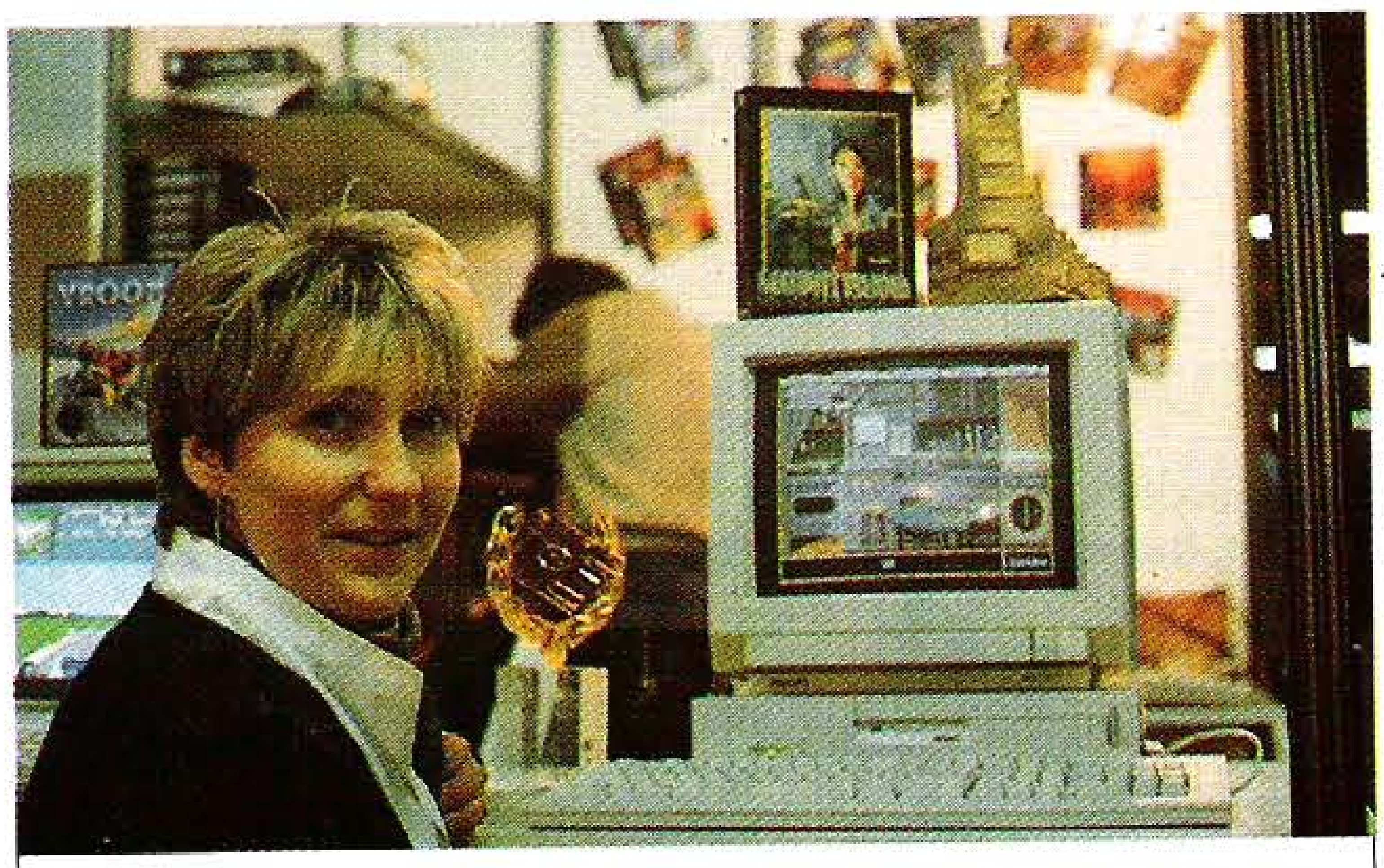


Maupiti-Fortsetzung SOUKIYA

Another World, das grafisch interessante Endzeit-Adventure, welches in Köln ebenfalls am U.S.Gold-Stand vorgeführt wurde, wird hier nun von **Delphine** direkt präsentiert, denn: Dieser Hersteller gehört zu denen, die sich mit Stand eingefunden haben, wenngleich gemeinsam mit **Gremlin Graphics** *(Team Suzuki, Lotus Esprit, Ultimate Golf, Utopia)*, **Rainbow Arts** *(Turrican I/II, Mad TV, Fate - Gates Of Dawn, PC-Soundman)* und **Psygnosis** *(Lemmings, Barbarian II, Ork) unter dem Dach von* **PPS**.

Auch **UBI Soft** bietet ein Trittbrett für andere Labels. Carole Degoulet, Presse-Dame des Hauses, beweist Einsatz: Wie schon für *'Micro & Co.'* und *Amiga '91* ist auch für die 'Supergames Show' unter anderem **B.A.T.II** von Relevanz, finished für na,...? Richtig, Atari ST! Für den Amiga werden **Celtic Legends**, **Battle Isle** und **Starush** geboten, Älteres steht für PC zur Debatte: **Great Courts**, **Unreal** und **Music Master** - und **Pick'N Pile** für die Macs.

Keine Messe ohne Cathy - so scheint das ungeschriebene Gesetz seitens **Mirrorsoft** zu lauten. Dennoch überlassen die Briten die Standbetreuung vor Ort - aus terminlich-weihnachtlichen Gründen - den Kollegen von *UBI Soft*. Kein Problem, hat doch Frau Campos das Management im Vorfeld übernommen. Sie sieht dem Pariser Unterfangen auch von der Ferne aus sehr positiv entgegen und geht von einem 'very successful' aus. Mirrors Favoriten sind im großen und ganzen, zieht man einen Vergleich mit dem 'Salon' und der Köln-Messe, dieselben geblieben: Von **First Samurai**, **Cisco Heat** und **Alien 3** über **Mega Lo Mania**, **Legend**, die **Turtles** oder auch die beiden **TV-Sports**, **Boxing** und **Baseball** hat doch alles Platz gefunden - in Cathys Microshow-Koffer. Ebenfalls bei *UBI Soft* untergeschlüpft sind namhafte Labels wie **Lucasfilm Games**, die nun auch schon in Frankreich mit **Monkey Island II** von sich reden machen, **Anco** *(do you remember Kick Off II & Player Manager?)*, **Virgin Games**, **Storm** oder **Electronic Arts**. Letztere präsentieren hier unter anderem ihr **Populous II**.



Lankhor: Silvia Trende mit dem TILT D'OR für VROOM/ST.

Fortsetzung von Seite 53!



Noch einmal UBI: BAT II.



BLACK SECT im Erzgebirge, by Lankhor.

Racing forever ...

Rege wie die Bienen auch **Lankhor**, der Hersteller aus Paris. Bislang auf vielen Salons unter der Obhut von *Atari* vertreten, zeigt sich das Label diesmal 'eigenständig', wenn Ihr versteht, was ich meine. Frohe Kunde von Sylvia Trende, deutschstämmige PR-Dame von Lankhor: **Maupiti Island** für PC ist fertig. Na also! Auch **Black Sect** und

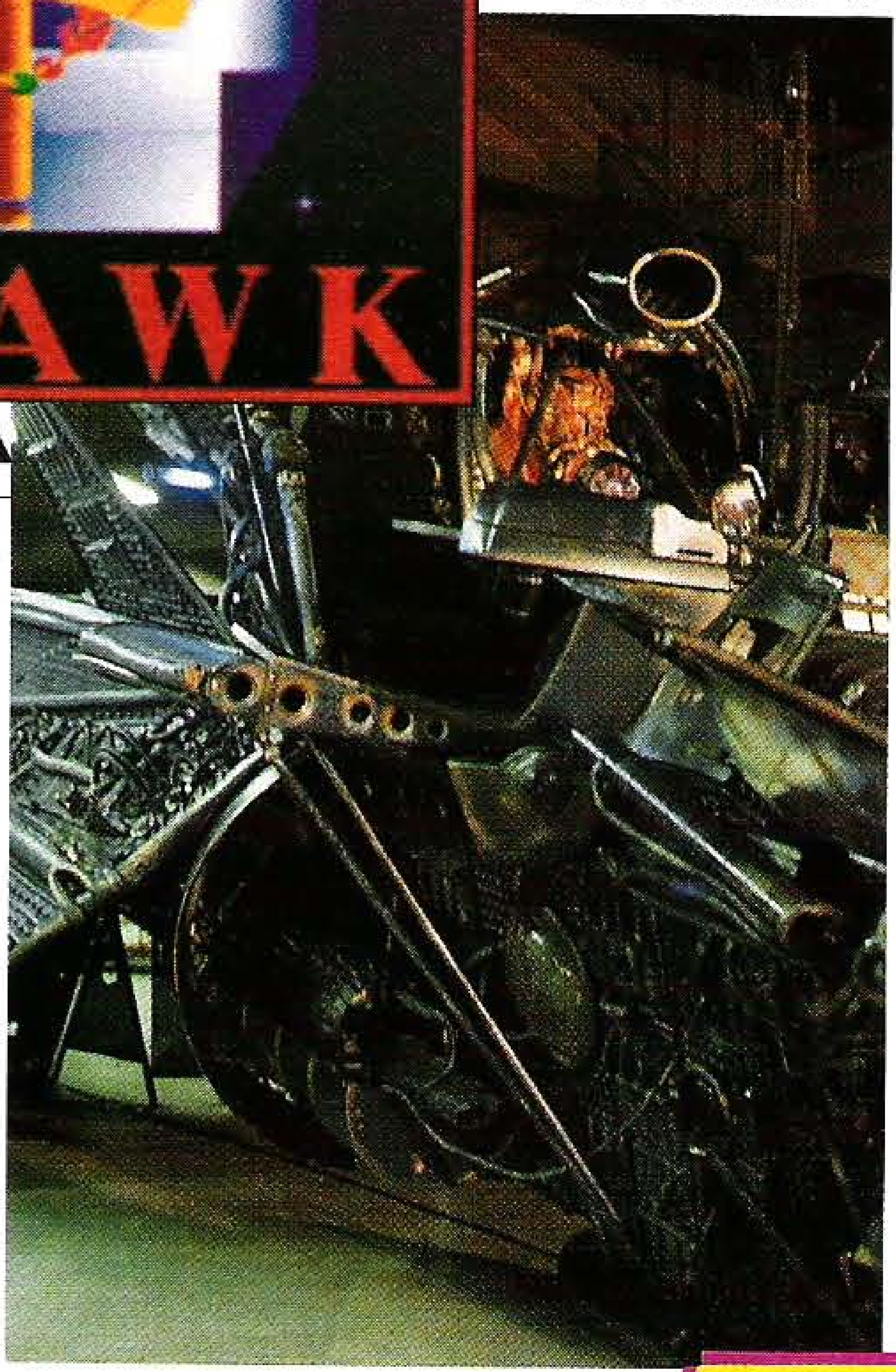


Muriel Tramis

Soukiya werden nun nicht mehr lange auf sich warten lassen. Was hier nicht fehlen darf: das Renn-Spektakel **Vroom** und alles, was die Education-Palette betrifft.

von Coktel und ... ▲

Bleiben wir beim Thema, kommt ad hoc ein Label zur Sprache, welches seinen Ursprung in den Staaten findet: **Microprose**. Christine Pillot-Beauretour braucht sich mit **Grand Prix** für ST und Amiga hinter eben genanntem Spektakel kaum zu verstecken, wenngleich hier unterschiedlichste Parameter seitens grafischer Aspekte zugrunde liegen. Weitere Highlights by Christine: **Civilisation** *(siehe Preview in ASM 01/92)*, **F-117**, **Gunship 2000**, alle PC-Format, **Microprose Golf** für ST und Amiga sowie erste Bilder von **Darkland**. Eigentlich hatte sich Christine zum Ziel gesetzt, die sowjetische Schachgröße Garri Kasparov an den Stand zu bekommen. Leider Fehlanzeige. Stattdessen stehen ein Ferrari F-40 und ein Formel-Eins-Wap des LIGIER-Teams zur Verfügung, und am Samstagnachmittag läßt sich der Weltmeister im Dame-Spielen, Vladimir Agafanov, am UBI-Stand sehen. Auch nicht schlecht. Machen wir einen Exkurs zu Muriel Tramis, PR-Managerin von **Cocktel Vision** und deren Label **Tomahawk**: Unbestreitbarer Blickpunkt sind **Faszination** *(Amiga, ST und PC)*, die finished PC-Version vom Märchen-Adventure **Gobliiins** *(look after ASM 01/92!)* und **AGE**, ebenfalls fertig fürs 'Shipping'. Interssant auch **ISS** und **Inca**, französischer Stoff für CD-ROM und *Commodores* **CDTV**, vorgesehen noch fürs erste Quartal '92. Ebenfalls neu: 'Tramis & Co.' haben zwei Education-Labels ins Leben gerufen: **Once Upon A Time** für die Jüngeren, sagen wir ab vier Jahren. Adventures wie **Babayaga**, **Abracadabra** oder **Little Red Riding Hood** *(zu deutsch: Rotkäppchen)* stehen auf dem Programm. Die Jüngsten, des Lesens und Schreibens gar nicht mächtig, werden über das Label **Adibou** versorgt.



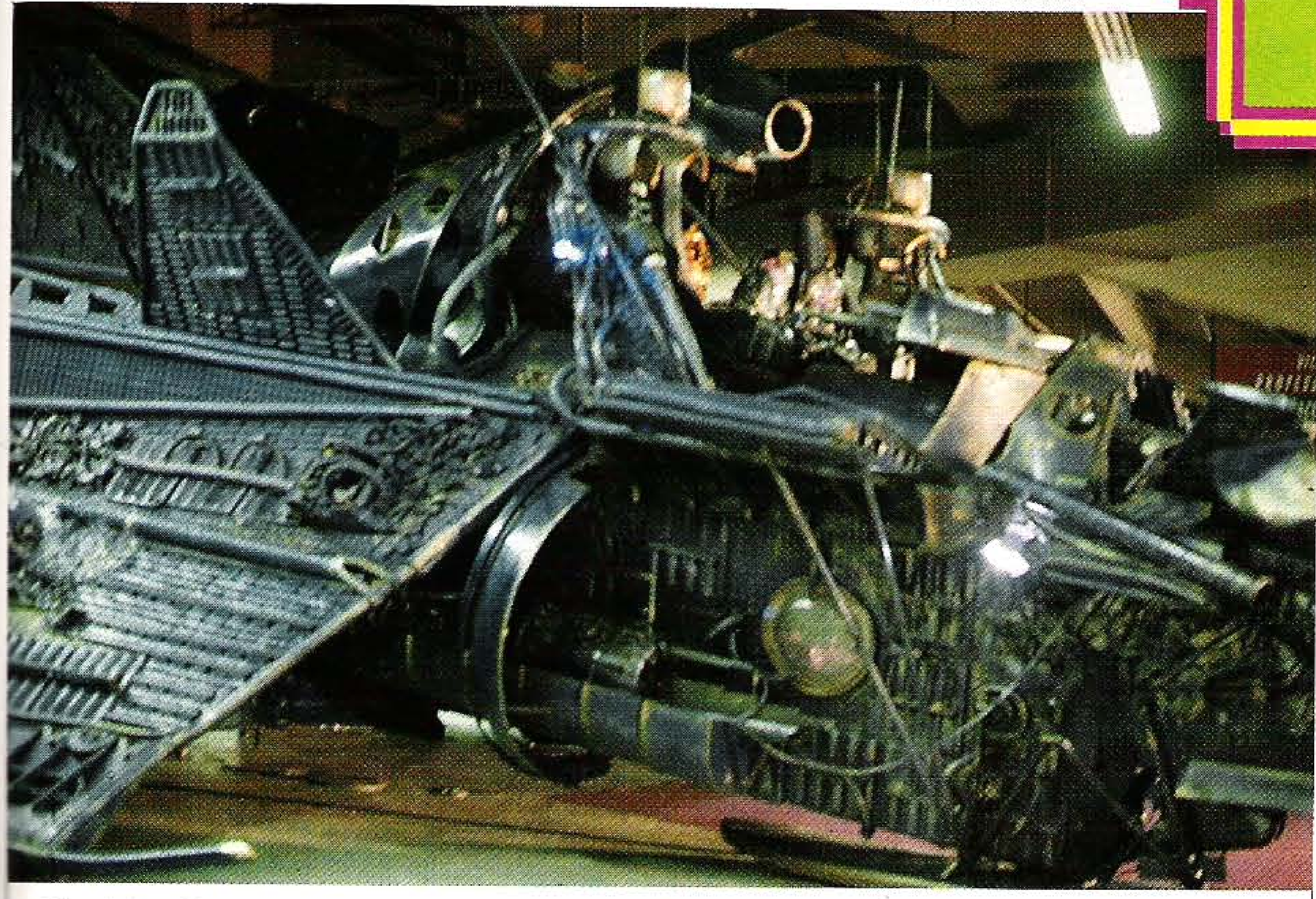
▲ „Angeschleppt“ von MicroProse:

Tomahawk-Attraktion: **ESS**, eine auf dem Hermes-Projekt basierende Flug- und Luftfahrt-Simulation, die sowohl Planung als auch Aufbau einer Raumstation beinhaltet. Thematisch schließt sich das Vorhandensein des 18 Meter langen Raumschiffes an, eigens aufgetrieben von 'Micro News'. Gleich mit von der Partie: Raumfahrer Patrick Baudry samt original Raumfahreranzug, lekkerer Weltraum-Nahrung, und, und, und. Name des Projekts: **Space Camp**. Promotion ist eben alles, und die darf, wie man sieht, kosten, was sie wolle *(von 'kleinen' Ferraris mit Simulations-Aufbau mal ganz zu schweigen)*...

'Finalement' – zwei Hersteller, welche heute ohne weiteres zum Inventar der französischen Software-Szenerie gezählt werden können: **Infogrames** und **Loriciel**. Düsteres und Geheimnisvolles zugleich sorgen seitens ersterem für den Auftakt ins neue Jahr: **Call Of Cthulhu** und **Drakkhen II** werden angekündigt. H.P. Lovecraft läßt grüßen! Reinkarnation in Reinkultur? Warten wir es ab!

Abschließend noch zwei Zeilen zur Presse, die beim winterlichen Spektakel fabelhaft mitmischt, findet sie doch im Pool dieser Attraktionen jede Menge Stoff für ihr junges Publikum: Auffällig anwesend und machmal auch *(berufsbedingt)* lästig erscheinen nebst Fachpresse **Tilt** und **MICRO NEWS** Frankreichs erstes und drittes TV-Programm **TF1** und **FR3**, welche das Geschehen am 'Espace Champerret' gebührlich nach außen 'verfrachten'. Ich wünsche mir, daß sich manch' anderer Messeveranstalter an jüngstem Beispiel seine Scheibe abschneiden wird, und damit meine ich weniger die Franzosen.

Matthias Siegk



„Nachbau“ eines originalen Raumschiffes? 18 Meter umfaßt der Koloß.

BAZAR

Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

nur **49,95**

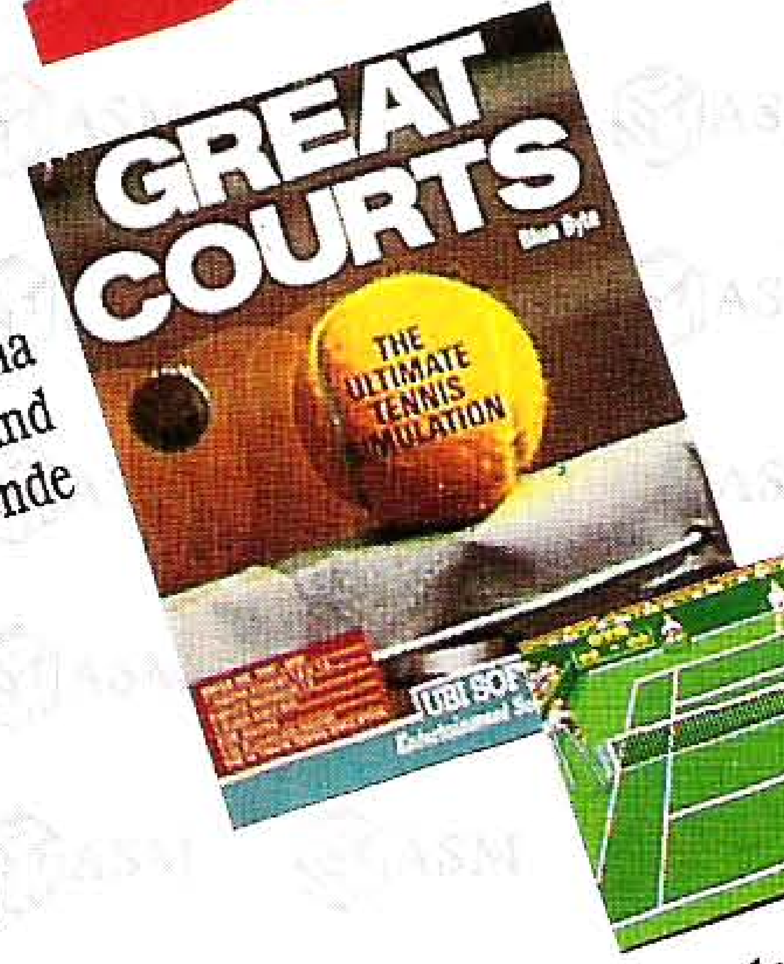


Great Courts

Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**

PC (5,25") **49,95**



Ultima Trilogy

Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

PC (5,25") für **49,95**

C-64 (Disk) für **39,95**



Conqueror

Erst gab es 'Conqueror' nur für den Archimedes, inzwischen hat man es auch für die PCs umgesetzt. Bei uns für PC (5,25", 512K, EGA, CGA, VGA, Hercules) erhältlich!

für **49,95**



Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**

Amiga für **19,95**

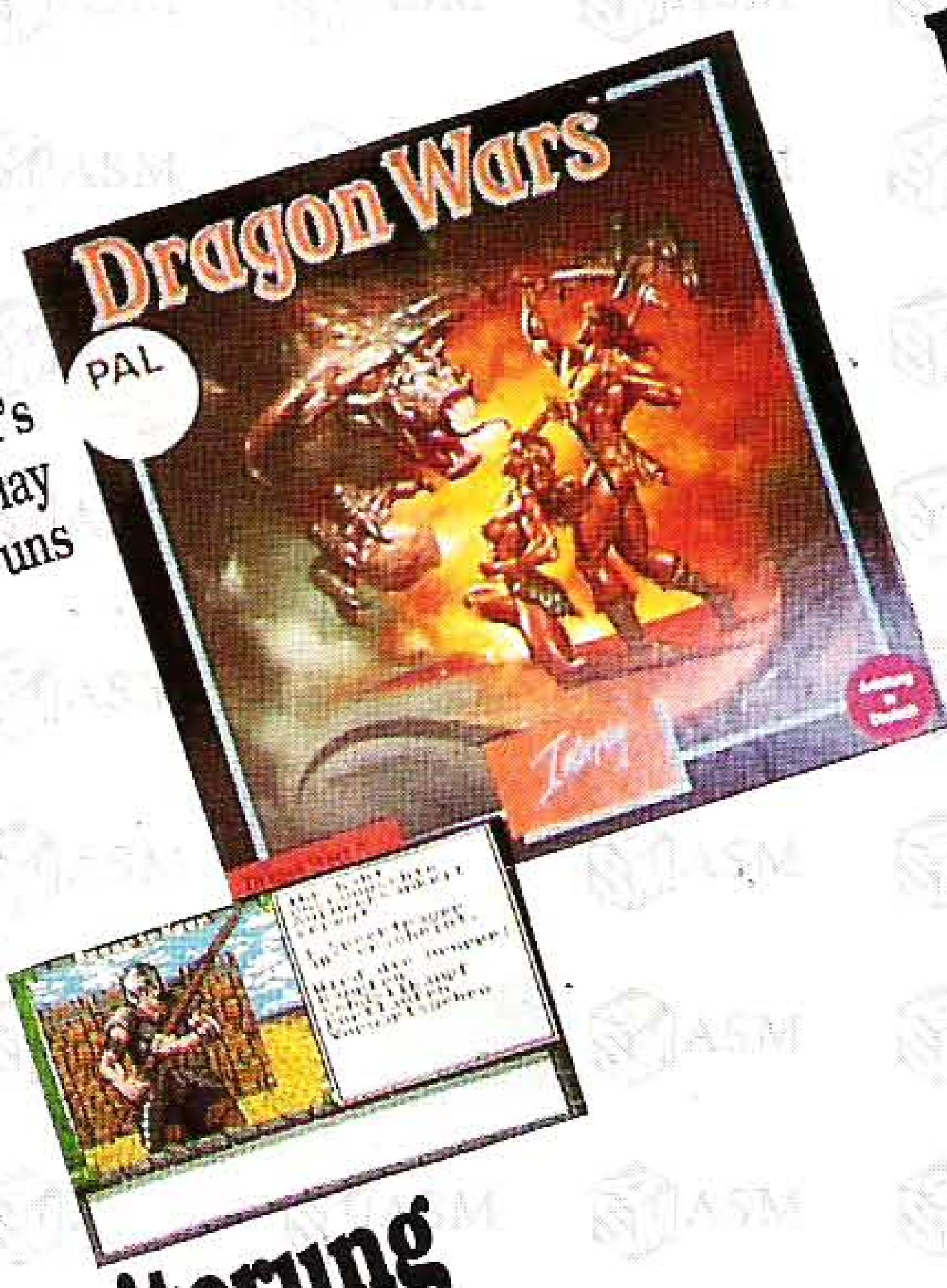
NEU!



Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

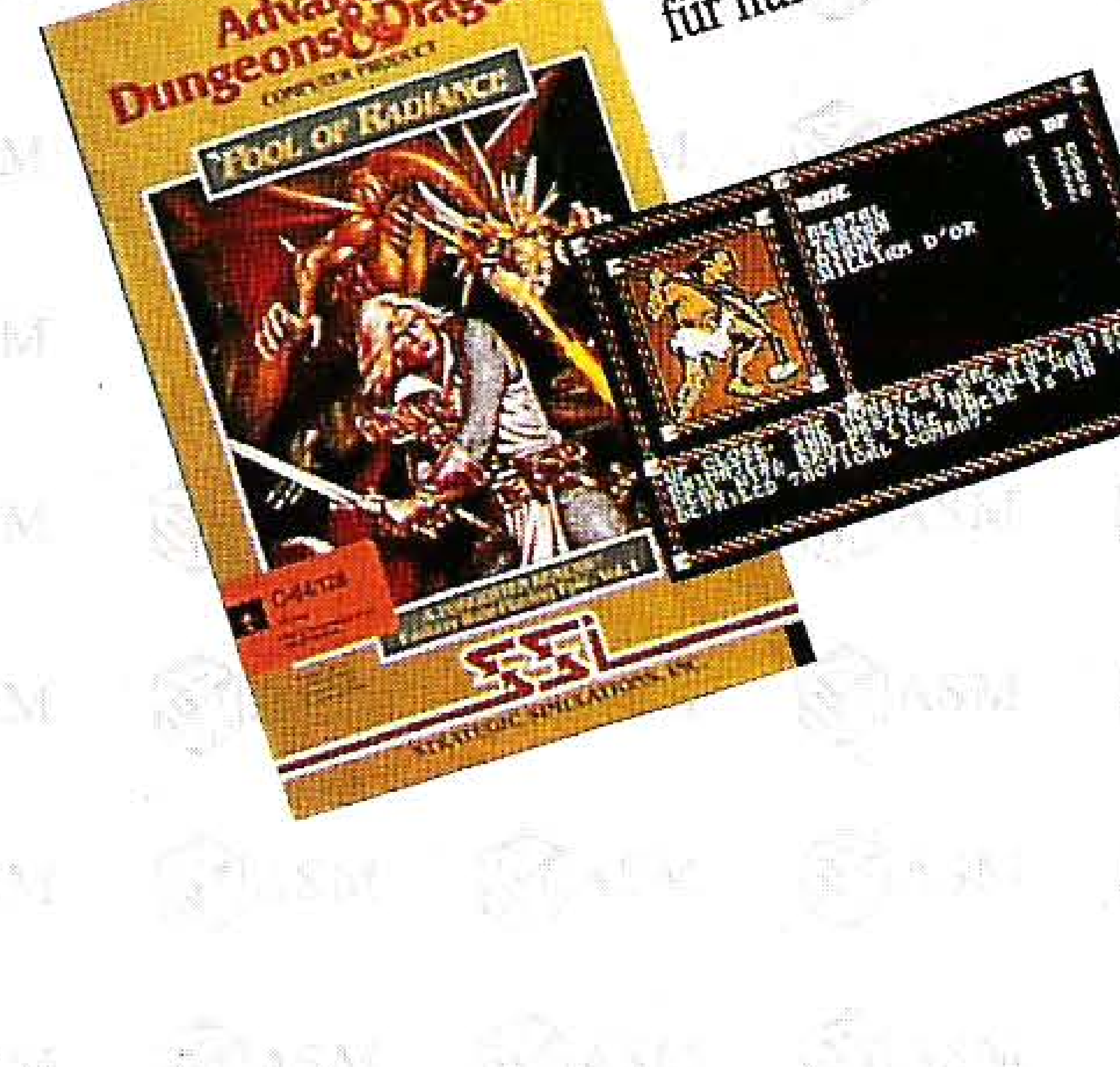
für **49,95**



Pool of Radiance

Der sagenhafte erste Teil der SSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**



1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,–**



10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

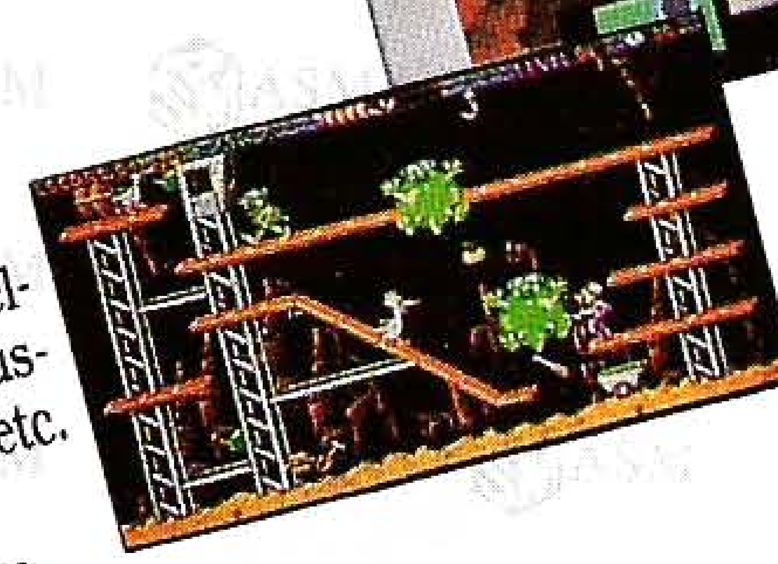
NEU!

Monster Business



Das erste Release von Marc Rosochas „Ecipse"-Label. Bei uns für Amiga & Atari ST erhältlich.

läppische **29,95**



Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

NEU!

Worlds of Ultima Savage Empire



Richard Garriots Dschungel-Mythos entführt den Spieler in ein facettenreiches Edel-Abenteuer auf sieben(!) Disks.

PC (5,25") **39,95**

NEU!

Ultima VI



Ultima, und ein Ende ist nicht abzusehen. Die sechste Episode des Fantasy-Giganten gibt's bei uns für

PC (5,25" + 3,5") **39,95**

C-64 (Disk) **19,95**



NEU!

Lord of the Rings



Wer kennt den Herrn der Ringe nicht? Interplay haben aus dem Stoff ein hervorragendes Rollenspiel gemacht! 5 Disk voller Trolle & Co.

PC (5,25") **39,95**

NEU!

Starbytes Überraschungssack



In diesem Sack befinden sich drei Starbyte-Games, von denen mindestens zwei den ASM-Hitstern als Prädikat tragen.

Welche? Na, das ist die Überraschung!

PC (5,25"), Amiga, ST **69,95**

C-64 Disk **39,95**

Alle Artikel sind nur in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt solange der Vorrat reicht nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte, welche Sie hinten im Heft finden!

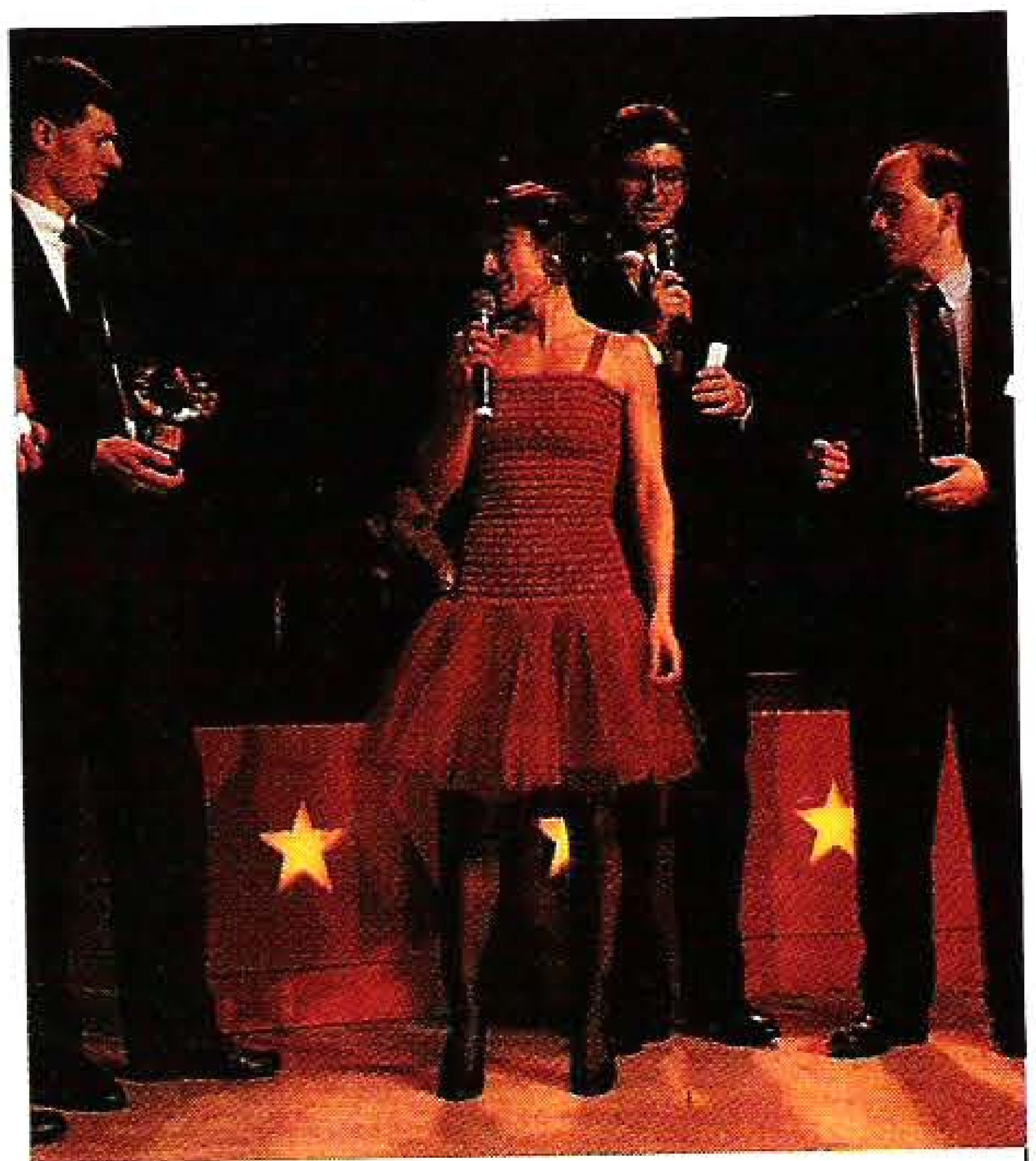
TILT D'OR 1991 ... es ist vollbracht!

'Rien ne va plus', nix geht mehr, es ist passiert.... und ASM gratuliert, ganz herzlich, wenngleich an dieser Stelle schon eher im Nachhinein, denn: Passiert ist es genau genommen schon im Dezember, am zweiten des letzten Jahres (man entschuldige unsere Vorlaufzeit. Danke!). Die französische 'Oskar'-Verleihung für die Games-Software-Branche, der TILT D'OR.

Kennt Ihr den 'Cirque d' Hiver Bouglione' in Paris? Wenn nicht, macht das gar nichts, auch ASM konnte bis dato sehr gut ohne den Ort existieren. Just an jenem Zweiten jedoch konzentrierte sich an besagtem 'Cirque' die namhafte Abordnung weltweiter Games-Hersteller. **Tilt**, führendes Computer- und Videospiele-Magazin Frankreichs, rief zum großen Bahnhof rund um den **TILT D'OR**, die alljährliche Oskar-Verleihung *(die Briten nennen es übrigens 'Awards')* in Paris, auf.

Und alle kamen, denn einmal mehr ging es um die Auswahl der '20 besten Spiele der Welt'. Die Jury setzt sich aus den Redakteuren der Zeitschrift 'Tilt' zusammen, ist demnach unabhängig und – was die Kriterien angeht – durch langjährige Erfahrung hervorragend geschult. Der 'TILT D'OR' zeichnet unter den allseits bekannten *Spielgenre*, darüberhinaus unter *Einzelkriterien* nach Maßgabe *technischer* und *optischer Aspekte* aus. Streng trennt man zwischen *Home-Computer-Software* und *Video-Konsolen-Stoff*, so daß jeder Gesichtspunkt im Ganzen **zweimal** zum Tragen kommt. Ein zusätzliches Bonbon liefert gegen Ende der Verleihung der **TILT D'OR MICRO KID'S**. Es geht um das jeweils absolut beste *Home-Computer-* und *Video-Konsolen-Spiel*, diesmal aus mehrheitlicher Sicht der *Tilt-Leserschaft*.

Das soll nun aber aller Erklärung samt Auf-die-Folter-Spannens genug sein. Es geht los, unkommentiert von links nach rechts, von oben nach unten, ganz, wie es Euch gefällt:



TILT D'OR: Feierliche . . .



Preisverleihung in Paris.

Wir beginnen mit der **Home-Computer-Software**. Ausgezeichnet mit einem 'TILT D'OR' wurden als bester Flugsimulator: **CHUCK YEAGER AIR COMBAT** von **ELECTRONIC ARTS**, System: PC. Die beste Sportsimulation: **VROOM** von **LANKHOR**, System: Atari ST. Einen 'Oskar' für das beste Adventure bekam **DELPHINE SOFTWARE** für **CRUISE FOR A CORPSE**, Systeme: Amiga und Atari ST. Sid Meiers PC-**CIVILISATION** von **MICROROSE** machte das Rennen unter den Strategie-Kandidaten, **MAGIC POCKETS** von **MINDSCAPE** *(Amiga)* unter den Action-Games. Ja, und als absolutes Rollenspiel wurde **MIGHT & MAGIC III** aus dem Hause **NEW WORLD COMPUTING** für den PC auserwählt.

Es geht weiter: Die besten Grafiken gingen an **HEART OF CHINA** von **DYNAMICS** *(PC)*, die beste Animation an die Macher von **DELPHINE SOFTWARES ANOTHER WORLD**, natürlich auf Amiga. Für das beste Styling und die beste Kompsition im künstlerischen Sinne staubte **ORIGIN** seinen 'Oskar' für den PC-**WING COMMANDER II** ab, für den besten *(fast außer Konkurrenz befindlichen)* Grafik-Baukasten hielt die Jury **DOMARKS 3D CONSTRUCTION KIT** für Amiga und Atari ST.

TILT D'OR & - MICRO KID'S

Kommen wir zu den **Video-Konsolen-Games**, fiel das Los für das beste Plattform-Spiel auf **SEGAS SONIC THE HEDGEHOG** auf dem Mega Drive, für die beste Sport-Simulation auf **FINAL MATCH TENNIS** der **HUMAN CREATIV GROUP** *(PC-Engine)*. Das hervorragendste Shoot-em-Up, so die Kritiker, wurde **SPRIGGAN** von Hersteller **NAZAC** auf NEC-CD-ROM, **IMAGEN** wurden mit **POPULOUS** *(Super Famicom)* Sieger des Rennens um den besten Strategie-Titel.

Mehr Action-Adventure als Adventure ist **SHADOW OF THE BEAST** von **GREMLIN**. Für das Sega-Master-System wurde jenes Modul unter den Action-Adventure auserwählt, und auch **TECMAGIK** bekam einen 'TILT D'O(-*ska)*R', für **SHINING IN THE DARKNESS** auf dem Mega-Drive. Auch der Game-Boy war vertreten, und so erhielt auch **NINTENDO** Gold für **DR. MARIO** - bestes Denk- und Reaktions-Game. 'Last but not least' war **SUPER GHOULS'N GHOSTS** auf dem Super-Famicom an der Reihe: Ebenfalls Gold für dieses Jump-and-Run-Game aus dem Hause **CAPCOM**.

Werfen wir abschließend ein Auge auf die werte *Tilt-Leserschaft* samt deren *Home-Computer-* und *Video-Konsolen-Spiel-Favoriten* für das Jahr 1991: Der **TILT D'OR MICRO KID'S** ermittelte **SONIC THE HEDGEHOG** *(Sega/Mega Drive)* als das 'beste Konsolenspiel', auf den Homecomputern erzielte der **WING COMMANDER II** *(Origin/PC)* den deutlichsten Vorsprung.

Wie ich eingangs schon erwähnte, möchte ich diese Liste *(übrigens ohne Gewähr)* weitestgehend unkommentiert im Raum – äh, im Heft stehenlassen. ASM bleibt nur noch, herzlichste Glückwünsche, Best Wishes und Felicitations zu übersenden. Voilà . . .

Matthias Siegk
Fotos: Patrick Costa

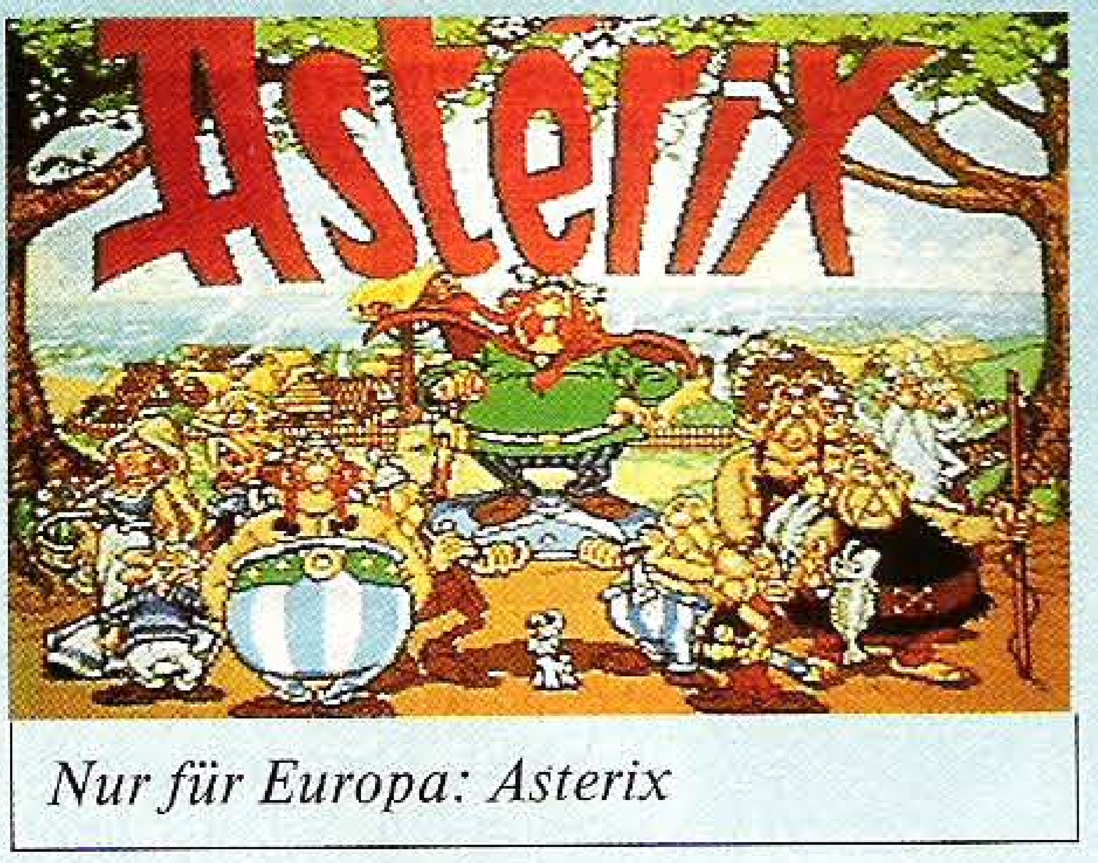
Niemand lacht, wenn dieser Pirat mit Puppen spielt.





Hallo, Freaks! **Mit einem großen Paukenschlag wird das neue Jahr eingeleitet: KONAMI bringt das erste, ausschließlich für den europäischen Markt entwickelte TV-Spiel auf den Markt. Die Superlizenz ASTERIX soll neben dem zugkräftigen Namen auch spielerisch dem Comic in nichts nachstehen. Lest den Test! Weiterhin werde ich Euch heute zeigen, daß sich hinter einem schicken Automatengehäuse und seinem riesigen Monitor durchaus ein ganz normaler Amiga verbergen kann. Wie das geht? Das lest ihr im Text – am besten gleich!**

Michael Suck



Nur für Europa: Asterix

In den vergangenen Jahren hatten die japanischen Software-Produzenten wenig Wert darauf gelegt, den europäischen Markt gezielt zu bedienen oder sogar mit eigenen Niederlassungen hierzulande präsent zu sein. Wichtig waren zunächst die Spiele-Freaks im Mutterland, danach kamen die USA, und für das „Restgeschäft" wurde Europa bedient. Doch mittlerweile hat sich viel verändert. Die Japaner haben hellwach die wachsenden Chancen in Europa registriert und strömen fleißig ins gelobte Abendland.



Freilich ging es dabei bis jetzt hauptsächlich darum, die üblichen, auf den japanischen Markt zugeschnittenen Konsolen- und TV-Spiele besser vermarkten zu können. Ein Spiel japanischer Produktion, das z.B. speziell aufs deutsche Gemüt gezielt hätte (man denke an Lederhosen und Bier!), war allerdings nicht in Sicht – es war wahrscheinlich besser so. Schließlich hätten wir uns im Gegenzug mit einem Spiel über grinsende, knipsende, in Gruppen auftretende Japaner rächen können. So eine Art *Lemmings* mit Japanern hätte so was.... Aber so sind nun mal die Klischees!

Daß es auch ganz anders geht, zeigt KONAMI in dem weltersten japanischen Spiel, das speziell für Europa produziert wurde und mit dem sich jeder Landsmann mühelos identifizieren kann. Die Rede ist von ASTERIX, der wohl populärsten Comic-Figur dieses Kontinents, und zwar nur hier! Denn seltsamerweise wird Asterix in den amerikanischen Staaten kaum gelesen und ist in Japan selbst völlig unbekannt. Schließlich hat man dort eine eigene, starke Comicszene, die sogenannten „Mangas" (man denke an *Akira!*); außerdem liest man die Panels dort von hinten nach vorne und von rechts nach links, was einige Schwierigkeiten bei der Umsetzung mit sich bringt.

Die Idee für ein Asterix-Spiel kam denn auch von der deutschen Niederlassung in Frankfurt, die sich vehement für dieses Projekt einsetzte. Um den Japanern die Figur und ihren Background näherzubringen, wurden alle verfügbaren Asterix-Filme und Comics nach Tokio geschickt und dort von den Spiele-Designern ausgewertet. Herausgekommen ist dabei ein Spiel, das der Vorlage in jedem Punkt gerecht wird und jeden Asterix-Fan begeistern dürfte. Ob da wohl neue Fans in Japan gewonnen wurden?

Sei es, wie es sei, jedenfalls hat sich die japanische Entwicklungsabteilung für das Spiel hauptsächlich auf den ewigen Streit zwischen Galliern und Römern konzentriert, der sich ja wie ein roter Faden durch alle Bände zieht. So wird auch zu jedem Level das Titelbild eines Bandes eingeblendet, dazu einige Strips. Ob es nun um *Asterix im Morgenland, Asterix und Cleopatra, Asterix bei den Briten* oder *Asterix in Spanien* geht, in jedem dieser Level tauchen die Hauptfiguren des gleichnamigen Bandes als Freund oder Feind auf. Nette Szenen spielen sich z.B. ab, wenn Asterix (oder Obelix im Zwei-Spieler-Modus) auf die süße



Man schlägt sich durch . . .

Falballa trifft. Ein Kuß von ihr – schon errötet unser Held und versprüht kleine Liebesherzchen.

Unfreundlicher wird es jedoch, wenn unser Gespann auf die römischen Legionäre oder einen der dicken Centurions trifft. Die Fußsoldaten sind bekanntermaßen ein ganz besonderes Vergnügen für den schwergewichtigen Obelix. Voller Freude sammelt er statt Skalps ihre Helme auf, begräbt die Römer unter seinem Hinkelstein oder inszeniert das berühmte Rechts-Links-Abwatschen. Aufgepaßt: Die Wildschweine, die aus dem Dickicht voller Todesangst strömen, sollten nicht vergessen werden! Asterix steht in diesen Szenen natürlich nicht zurück und läßt die Römer durch die Luft wirbeln, schleudern oder im Erdboden versinken. Haben diese bedauernswerten Gestalten genug Prügel bezogen, flüchten sie schnell aus dem Bild. Nicht so die schwergewichtigen Brocken, die gegen Levelende erscheinen. Der Vortrommler auf der Galeere oder der Magier von Cleopatra besitzen, wie unsere Helden, eigene Powerleisten und geben sich erst dann geschlagen, wenn ihre Energie vollends verbraucht ist. Und wer gibt Asterix und Obelix verbrauchte Energie zurück? Na, klar, der Zaubertrank natürlich! Taucht der liebenswürdige Druide Miraculix auf, hinterläßt er eine kleine Flasche des begehrten Saftes oder auch mal ein Wildschwein für Obelix. Mit dem Effekt, daß die beiden für kurze Zeit unschlagbar sind!



Die D.D. Crew räumt ordentlich auf.

Doch wird in dem Asterix-Spiel nicht nur gegen die Römer, sondern ebenso gegen die Tücke des Objekts gekämpft. Von Steinschlägen und Blitzen bedroht, an den Klippen tiefer Abgründe und den brüchigen Planken eines Schiffsbodens beweist sich der wahre Asterix-Fan. Dabei haben die Konami-Grafiker das Original hervorragend abgekupfert und beweisen in jeder der detaillierten, liebevoll gestylten Animationssequenzen, daß sie nicht nur ihr Handwerk gelernt, sondern auch die Vorlage genauestens studiert haben. Die Umsetzung in spielerische Elemente ist dabei ideal gelungen. Wie hätte man auch sonst die Abenteuer von Asterix umsetzen sollen? Also denn: Gebt den Römern Saures!



Die glorreichen Vier

Hiebe werden in diesem Monat nicht nur bei Asterix, sondern noch in einer ganzen Reihe anderer neuen Spiele ausgeteilt. Schon auf der JAMMA-Messe im Herbst des letzten Jahres war abzusehen, daß die sogenannten „Beat-em-up's" eine neue Blüte erleben würden, und nun trudeln sie so langsam in Europa ein. Einen ganz und gar klassischen Vertreter dieser Gattung präsentiert uns dabei SEGA mit der D.D. CREW. Die Rollenverteilung dieses Spiels in aller Kürze: Ein bis vier Spieler übernehmen die Steuerung der Good Guys, also der „D.D. Crew", während auf der anderen Seite eine Unzahl von Bad Guys verhindern will, daß die Helden das Level lebend beenden. Für den Massenfight gegen einfache, schwierige und Endgegner steht eine breite Palette von Schlägen nebst Spezialoption zur Verfügung, die für die nötige Abwechslung in einem Spiel wie diesem sorgen. Natürlich dürfen als Zugabe verschiedene Waffensysteme ebensowenig fehlen wie die gigantischen Apparaturen der Feinde, die mit Hubschraubern, Mörsern, Bazookas und anderem High-Tech-Kram das Terrain betreten. Im übrigen sind die Mitglieder der D.D. Crew untereinander gar nicht so freundschaftlich verbunden, denn in der Hitze des Gefechts wird schon mal ein Kumpane „versehentlich" niedergestreckt. Das sorgt für interessante Aspekte!

Grafisch zeigt SEGA bei diesem Spiel wieder die gesamte Bandbreite des derzeitigen Automaten-Standards. Riesige Spielcharaktere werden in Anzahl und Geschwindigkeit mühelos animiert. Dazu gibt es noch gigantische, ebenfalls bewegte Flug-Apparaturen und ein Getöse an Geräuscheffekten. Bei aller Plattheit des Spiels sind es gerade all diese Effekte, die zum Spielen animieren können.



Der Amiga wird spielhallenfähig

Schöner, größer, bunter: Unter diesem Leitsatz muß wohl die neueste Produktion von ATARI entstanden sein. Während die Konkurrenz noch eifrig bemüht ist,



Die Mad Dog-Crew: Posen für die Presse.





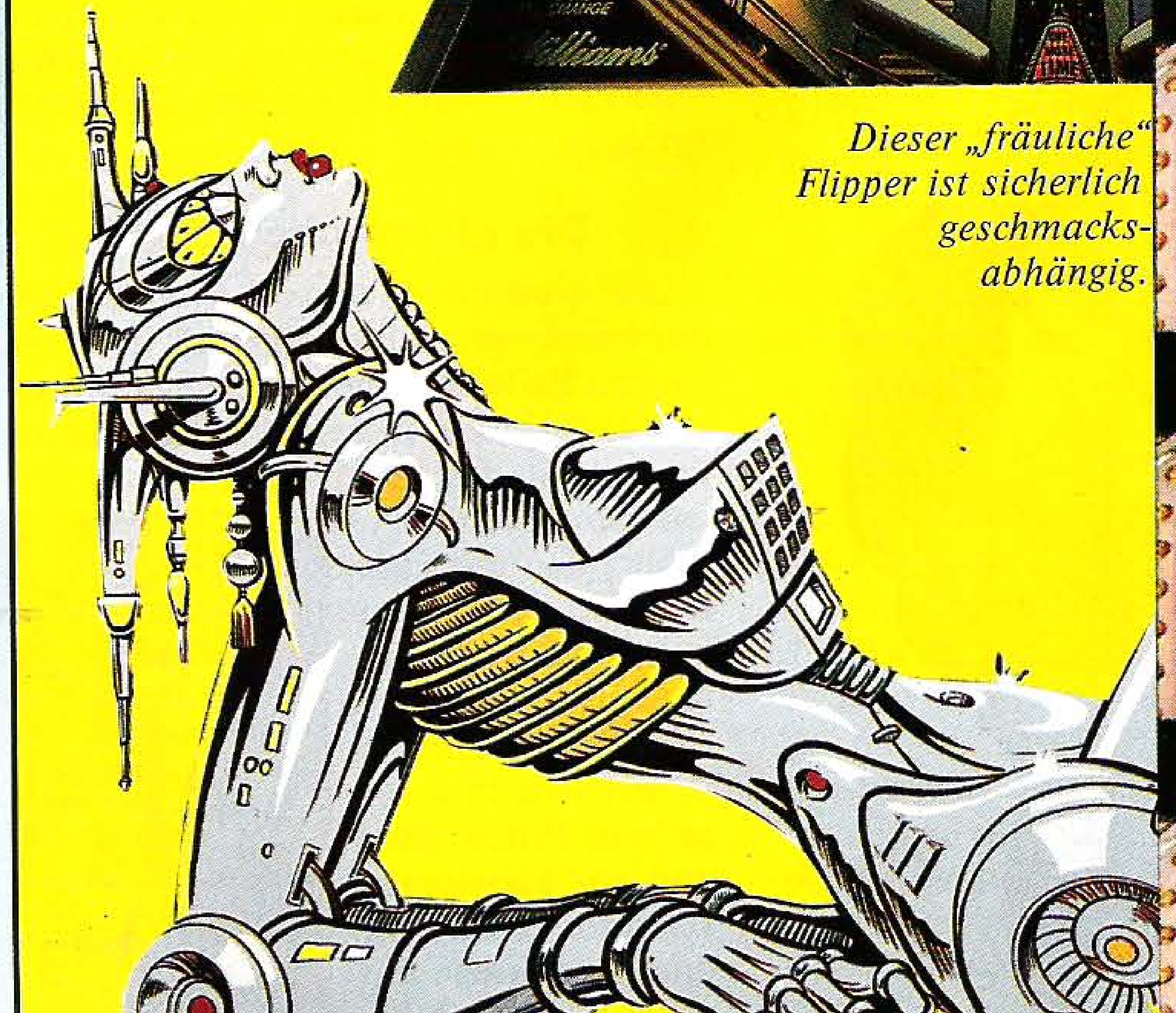
mit neuer 32-Bit-Technik den HCs und PCs wieder ein Stück voraus zu sein, bietet Atari bereits die perfekte Illusion der (spielerischen) Realität. MAD DOG MCCREE ist dabei eigentlich ein ganz gewöhnliches Actionspiel, in dem ein Westernheld sich mit den Rabauken einer Kleinstadt herumschlagen muß, die den Bürgermeister und seine Tochter gekidnappt und den Sheriff ins Gefängnis gesperrt haben.

Das Besondere dieses Games ist allerdings die Art und Weise, in der die Spielhandlung auf dem gigantischen 45-Zoll-Monitor erzeugt wird. Da haben nicht etwa die Grafiker mit dem Pinsel tief in Deluxe Paint getaucht, nein, da haben die Kameraleute ganze Viedeobänder aufgenommen! Der Clou an der Geschichte ist nämlich, daß jede einzelne Szene auf einer Bildplatte abgespeichert wurde und je nach Bedarf vom Rechner abgespielt werden kann. Wenn nun der Revolverschütze vor dem Screen die Colt-Imitation und somit den Light-Phaser abfeuert und trifft, spielt eben dieser Rechner ganz fix die Sterbeszene ein. Trifft der Hobby-Schütze nicht, zückt der Gangster die Kanone, was zum Abspielen einer ganz anderen Sterbeszene führt.... Der Rechner, der die Koordination des Spielgeschehens und der Bildplatte übernimmt, ist im übrigen kein superaufwendiger Edelcompi, sondern ein stinknormaler, handelsüblicher Amiga! Man sieht dem Gehäuse natürlich nicht an, daß ein Amiga darin steckt, doch wenn man sich Commodores neueste Errungenschaft, das bislang träge vor sich hinratternde CDTV, anschaut, scheint eine Umsetzung von Mad Dog McCree nicht nur möglich, sondern sogar wahrscheinlich. All diejenigen, die an dem Gefühl teilhaben wollen, das John Wayne gehabt haben muß, wenn ihm der Colt verrutscht war, müssen sich also noch in die Spielhalle bequemen. Ansonsten heißt es: warten!

Die High-Tech-Braut dreht auf

Nicht mehr ganz taufrisch, aber als Flipper unbedingt der Erwähnung wert ist THE MACHINE – PRIDE OF PIN BOT von WILLIAMS. Als direkter Nachfolger des legendären *Pin Bot* konzipiert, gibt's im zweiten Teil natürlich wieder kühl-erotischen Hight-Tech-Look vom Feinsten. Die blecherne Lady räkelt sich im glitzernden Metallgewand auf dem Topscreen, bietet statt ihrer Strumpfhosen eine Jackpotleiter an den Beinen feil. Auf dem Spielfeld geht's gnadenlos schnell zur Sache, denn die Spezialität von The Machine sind die schnellen Kreisel unter der Abdeckung, die den Ball sehr überraschend und mit viel Drive wieder herausschnellen lassen. Die zweite Besonderheit: Die Technik-Braut verfügt über drei verschiedene, drehbare Gesichter, in die die Kugeln zum Multiball-Spiel eingelocht werden müssen. The Machine ist kein Flipper mit großem Schnickschnack und vielen Schuß- und Punktekombinationen. Wer jedoch superschnelle Flipper liebt, deren Punkteschema schnell durchschaubar ist, wird begeistert sein!







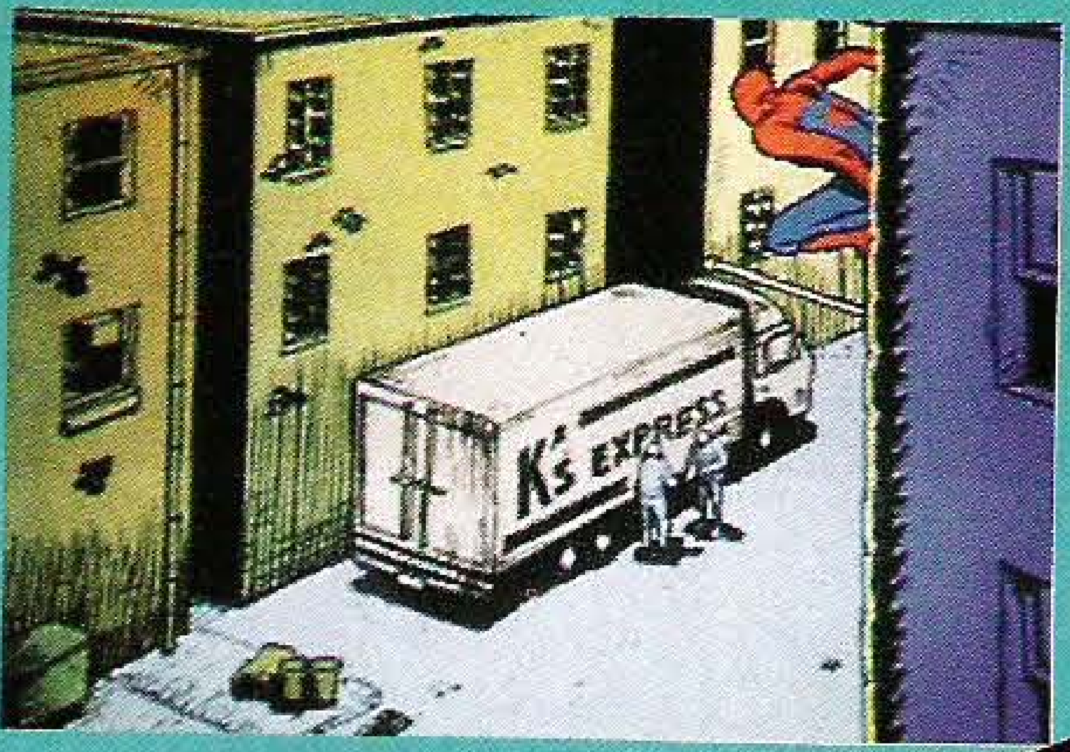
Dieser „fräuliche" Flipper ist sicherlich geschmacksabhängig.

Comic oder Zeichentrick?

Diese Frage stellt man sich unwillkürlich beim ersten Blick auf SEGAs neues Edelspiel SPIDER-MAN. Gleich vier Superhelden aus dem unerschöpflichen Helden-Reservoire der Marvel-Comics werden nämlich für den Fight gegen den Obergangster „Kingpin" aufgeboten, allen voran der graziöse Spider-Man. Ihm zur Seite stehen, je nach Geschmack und Spieleranzahl, der Sub-Mariner, Black Cat und Hawkeye – einigen vielleicht schon aus der Marvel-Versoftung *Captain America* bekannt.

Damit die Superhelden auch super ins (ge-)rechte Licht gestellt werden können, hat SEGA nicht nur die Grafiker zu Höchstleistungen angetrieben, sondern zudem das nagelneue 32-Bit-System mit dem passenden Markennamen „System 32" auf die Platine gepackt. Schließlich mußte SEGA mit der Konkurrenz gleichziehen, denn für Captain America hat *Data East* ebenfalls ein 32-Bit-System spendiert. Selbst bei der Handlung sind die Ähnlichkeiten zwischen beiden Spielen unverkennbar. Denn um den Comic-Charakter der Figuren zu bewahren, hat auch SEGA zwischen den Levels (teils animiert) Comic-Panels eingefügt. Darüber hinaus gibt's noch Sprechblasen im Spiel selbst.

In diesen gibt's jedoch nicht viel zu lesen, besteht doch die Aufgabe des Spinnenmannes darin, seine Gegner auf dem Weg zum Endgegner plattzumachen. Interessant ist hingegen, wie Sega die bekannten Erzfeinde des Spider-Man ins Spiel einfügt. So taucht der Alien Venom, der als Schwarzer Tropfen von der Decke fällt und dann mutiert, nicht einmal, sondern gleich dutzendfach auf. Schon im ersten Level muß er viermal besiegt werden, danach erscheint er als Schlußgag *nach* der Vernichtung von Kingpin am Ende des Games nochmals in vielfacher Ausführung. Die weitere Besonderheit: Das Spiel zoomt zwischen zwei verschiedenen Größendarstellungen. Sind die Gegner zu riesig oder das Level zu komplex, wird einfach der Zoom verkleinert. Ein toller Effekt! Auch sonst kann Spider-Man mit guter Grafik, hoher Spielbarkeit und einem Schuß Humor begeistern; dazu ein paar Überraschungen, die nicht verraten werden. Ein Spiel nicht nur für Marvel-Fans!



Böse Buben rücken an





Mal klein, mal groß: Spider Man zoomt . . .





Groß, größer, Spider-Man! Nicht nur für Mavel-Fans!

Gesammelte Werke ASM 2/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amnios	01/92	17	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Baby Jo	01/92	76	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Championship Run	01/92	40	Sport
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Cisco Heat	01/92	43	Action
Civilisation	01/92	35	Preview
* Conquestador	01/92	69	Strategie
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Final Blow	01/92	32	Sport
Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.
First Samurai	01/92	33	Action
Football Director II	01/92	58	Strategie
Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Gobliins	01/92	70	Preview
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
Lethal Excess	01/92	47	Action
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Mig29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Mig29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Monkey Island II	01/92	36	Preview
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Nova 9	01/92	68	Action
Oids	01/92	74	Oldie
Out Run Europa	01/92	46	Action
Pegasus	01/92	40	Action
Pitfighter	01/92	31	Sport
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
RType II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
* Robocod	01/92	57	Action
Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
Spot	01/92	72	Strategie
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Space Invaders	01/92	44	Action
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
The Oath	01/92	32	Action
Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Titanic Blinky	01/92	56	Action
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Trexwarrior	01/92	34	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Videokid	01/92	16	Preview
Wild Wheels	01/92	41	Action

Legende:
- Konv. = Konvertierung
- MG = Mega Drive
- SM = Sega Master System
- SF = Super Famicon
- GB = Game Boy
- AL = Atari Lynx
- GG = Game Gear
- EN = PC Engine

THE CHOSEN ONE ...

... ist diesen Monat keiner. Ätsch! Wir haben alle Preise von den in ASM 12/91 ausgeschriebenen Wettbewerben für uns selbst behalten. Warum? Weil Ihr uns nie Geschenke schickt, snief!
Aus diesem Grunde bekommt Klaus den Amiga 3000, Mats tritt zusammen mit Uli die Reise um die Welt an. Die Kohle vom „Goldrausch" haben wir gemeinsam verpraßt, Guido brauchte dringend das CDTV, das zweite CDTV hat unser Bote zu Weihnachten erhalten, die 2,5 MB Erweiterungen für den Amiga taten unsern Testgeräten gut. Die Soft & Sound-Gutscheine haben wir uns auszahlen lassen – die Fete steigt nächstes Weekend, au weia, das wird eine Orgie werden! Und – last but not least – ich werde ins Disneyland nach Paris fahren und gleich noch 'ne Woche Urlaub dranhängen. Tja, da staunt Ihr, was?
Iss' ja schon gut, beruhigt Euch wieder! Ich habe geschwindelt und werde auch schon ganz rot vor Scham. Die Realität sieht anders aus. Wir haben diese ASM vor Einsendeschluß der Wettbewerbe fertiggestellt. Deshalb werden die Winner aus der 12/91 diesmal ausnahmsweise eine Ausgabe später, also in der 3/92, veröffentlicht. Alles klar? Und: Seid mir nicht böse. Wer mich kennt, weiß, daß ich stets zu solch „fiesen Späßen" wie diesem hier aufgelegt bin.

Eure, Euch tiefverbundene Sandra

Last-Minute-Meldung ...

KAISER

System: IBM und Kompatible (mind. 640 Kbyte, EGA-, VGA- und Soundkarten werden unterstützt), **empf. VK-Preis** ca. 130 DM, **Hersteller:** Creative Computer Design, 6228 Eltville, **Muster von:** Hersteller.

Damals, als der KAISER die Welt der Computerspiele für sich gewann. Erst eine Version auf dem 800er Atari, dann die 64er-Fassung und schließlich im Frühjahr '88 die Amiga- und ST-Ausgaben. Nun kommen endlich auch PC-Besitzer in den Genuß des spannenden Strategiespiels, das einen zurück ins 18. Jahrhundert führt und zum Ziel hat, durch geschicktes Handeln, Kaufen und Verkaufen, Kriegführen und vieles mehr vom einfachen Herrn zum Kaiser aufzusteigen.

Das Spiel ist das gleiche geblieben, auch die großzügige Verpackung (nunmehr gepolsterter Kunststoff) mit einem Kaiser-Brettspiel und über 100 Spielfiguren gibt es zu den Disketten. Doch technisch hat *Linel* (die mit Computer Creative Design ein „Joint Venture eingegangen sind) das Game um einiges verbessert.

So wird man es nicht mehr erleben, daß der Rechner Minuten braucht, um die Eingaben der bis zu acht Spieler auszuwerten. Im Nu ist alles berechnet. Ferner bewegen sich die Soldaten in den Schlachtsequenzen wesentlich schneller, und wenn man die Armeen an einem bestimmten Punkt zum Einsatz bringt, verschwinden sie vom Screen (arme Gegner).



Mit dem neuen Titel kommen auch höhere Ausgaben.

Auch am Sound wurde kräftig gerüttelt: Vor allem bei der Krönungszeremonie wird man mit AdLib- oder Soundblasterunterstützung sein Glocken-Wunder erleben. Der Hitstern gilt nur, wenn mehrere mitspielen.

Alleine Kaiser zu werden, ist etwas zu öde ...

Klaus Trafford

END

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	10
Spielablauf (allein/mit mehreren)	6/10
Motivation	6/11
Gesamtnote	8/10

»BRAUCHBAR/PRIMA«

Inserentenverzeichnis

ABC-SOFT	58/59	GAMES	141	PHILIPP MORRIS	2	TRAUMFABRIK	63
ARBIROSOFT	71	GROSS ELECTRONIC	85	RUSHWARE	11,153	TRONIC-VERLAG	33,47,49,69,75, 89,91,99,101,103,133,147,150/151,162
BACHEM	138	HAMO	87	SCHLICHTING	139	TS DATENSYSTEME	16/17
BACHLER	23,31	HEIDAK	28/29	SCHNEIDER	25	WIAL	54/55
BOMICO	27,35,77,79,113,164	JOYSOFT	21	SOFTPOWER	142	WONDERLAND	39
CATSOFT	123	KAROSOFT	97	SOFTWORLD OSUNA	138	WÜNSCH	143
CP-VERLAG	37,43,51,92/93	KONAMI	135,165	STAR MICRONICS	109		
FUNTASTIC	73	KRANZ, THEO	126	STEIRERFUNK	140		
FLASHPOINT	123	LIFETIMES	142	SOFTWARE-MANIACS	63		
FUNNY SOFTWARE	45	M & B HARD & SOFTW.	139	TOP4	143		

General-karte



1000
Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

2000
Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21
ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45
Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.
Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.
Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.
Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49
Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79
Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.
Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

3000
Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25. 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.
CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.
reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

4000
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.
Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.
Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.
Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.
German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47
Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.
Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.
Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67
Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 07 - 0.
Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 66 02 - 0.
RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.
Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.
Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 03) 2 62 51.
Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.
Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.
United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.
Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75.

5000
Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.
CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.
Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.
Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.
Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

6000
Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.
Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99
Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.
MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.
Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

7000
Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.
TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

8000
Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.
Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 34 43 88.
Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.
Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.
Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.
Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.
Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.
T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000
Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

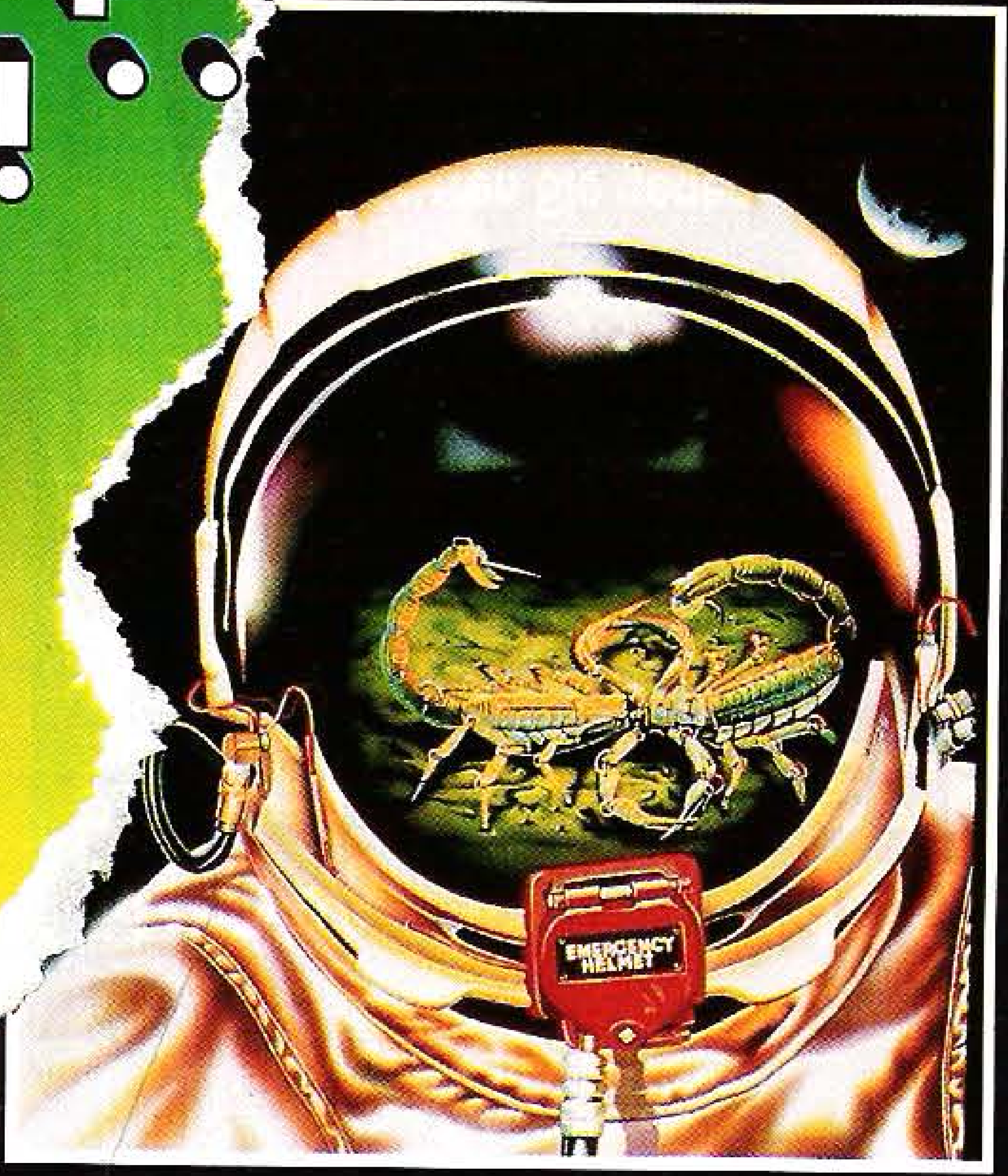
O-8000
HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz
Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (3/92) erscheint am 14. Februar 1992

BYE & BUY

◀THE NEXT...



ASM-Titel im März ▲

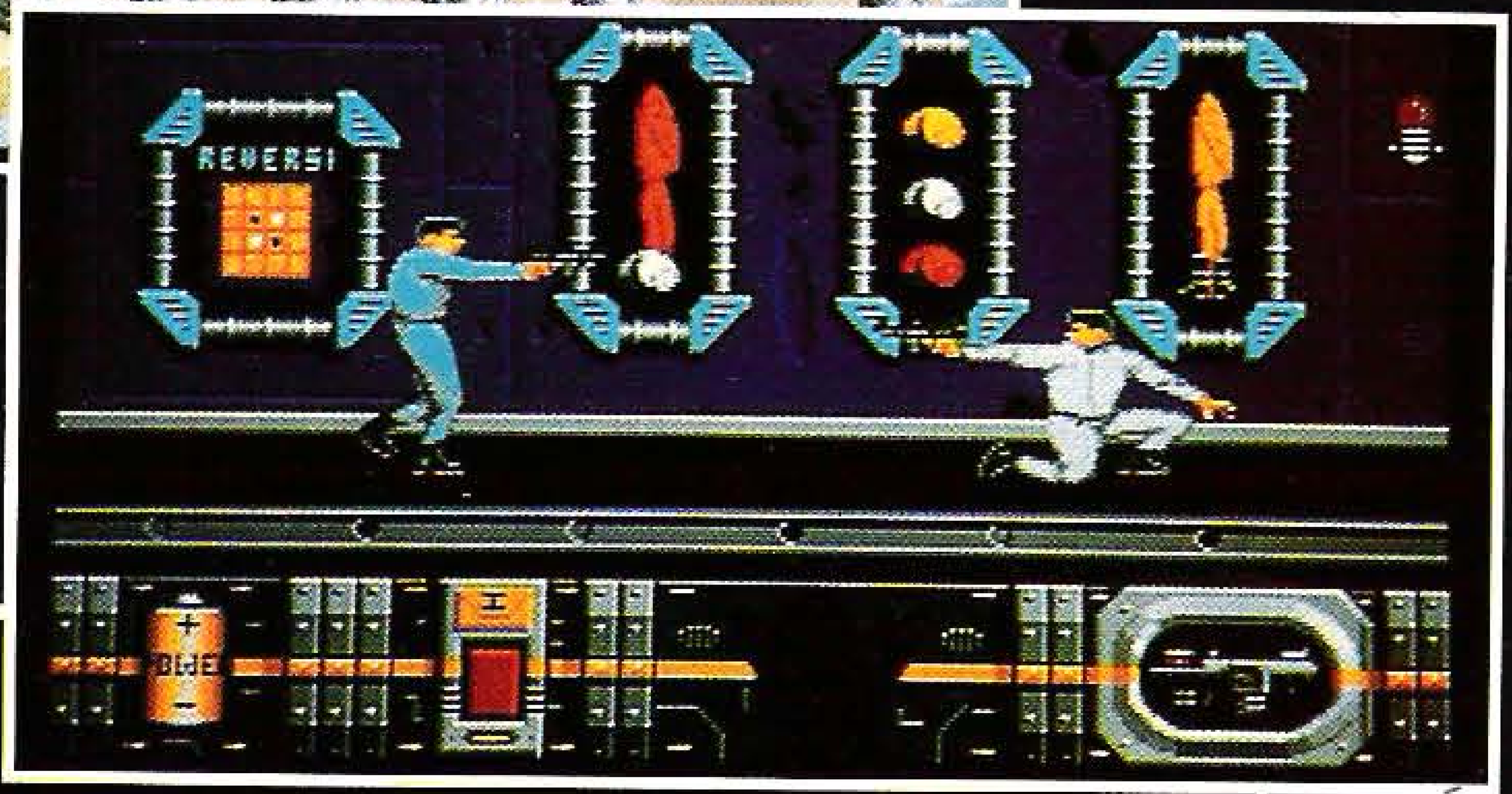
....jep und wieder eine ASM zu Ende. Aber, aber, wer wird denn gleich zur xxx greifen – wartet lieber auf Numero tre, Number three, die Nummer drei. Holt schon mal die Kettenhemden und Streitäxte aus dem Schrank, denn **Amber Star** und **Shadow Sorcerer** rükken an. Die, die keine mittelalterlichen Waffen mögen, können ja bei **Golden Eagle** ruchlose Roboter rösten. ● Und da wir gerade beim Rösten sind: Da uns das Wetter hier zu mies war, sind wir rüber nach **Vegas**, bischen Geld verschleudern, in der Sonne liegen und nen Messebericht von der **Winter CES** schreiben. ● Wie, immer noch nichts dabei? Cool down, denn da sind auch noch **Sargon V** und -Trommelwirbel- **Underworld** (yeah). Die Orientierung verloren? Fragt **Electronic Arts**, denn die kommen mit **Are we there yet?**. ● Ach ja, das Ganze liegt am 14.2 am Kiosk. Don't miss it!!!

Amber Star ▼



Sargon V ▼







Golden Eagle ▲▲

ASM

FÜR 6,60 DM?

KLARO ★!★

12x

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



12x 12x 12x 12x

DESHALB

AB SOFORT 12x IM JAHR

100 % PREISWERT

100 % SCHNELL

100 % KOMPLETT


ABO

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.


25/91



WOLFCHILD
WOLF CHILD – Ein Arcade-Adventure, dessen Hauptmerkmal das weiche, multidirektionale Scrolling ist. Sie spielen durch 5 Levels mit über 300 Bildschirmen. Sie müssen das geheime Programm WOLF CHILD wiederherstellen, um die Geheimorganisation CHIMERA vernichten zu können.
CORE
DESIGN LIMITED
BOMICO GmbH
Am Südpark 12